Documents & Aides de jeu



Aides de Jeu

Une lumière fantomatique

31 août 1927
Dr Neil Fordyce
BP 470
Stromness
Orcades, Écosse

Cher Dr Fordyce,
Je dois mal comprendre votre dernière lettre, dans laquelle vous semblez exprimer l'envie d'appliquer la formule que je vous ai précédemment fournie. L'auteur avertit clairement qu'il ne faut pas l'utiliser sans avoir pris des précautions spécifiques, c'est-à-dire : le pentagone pnakotique et les signes de protection cabalistiques. Bien que vous n'en parliez pas explicitement, je suppose que vous connaissez bien le *Livre de Iod* qui suggère que Celui du Golf Gris peut aider quiconque fait appel à lui par l'intermédiaire de boulettes temporelles ?
Je vous encourage vivement à être prudent. En l'absence de ces défenses, non seulement vous courez un grave danger, mais vous risquez aussi de déclencher des forces au-delà de votre contrôle.

Très respectueusement,
J.L. Hardy
Bibliothécaire des collections spéciales

Document 1

3 septembre 1927
Dr Neil Fordyce
BP 470
Stromness
Orcades, Écosse

Cher Dr Fordyce,
J'ai le regret de vous informer respectueusement que la Bibliothèque ne peut plus accepter de communiquer au sujet du *De Vermis Mysteriis*.
Si M. Hardy vous a aidé jusqu'ici, c'est qu'il avait été amené à croire que votre intérêt était purement académique. Cependant, vos dernières lettres montrent l'envie d'une application pratique de certains aspects du volume susmentionné, ce que la bibliothèque ne peut ni excuser, ni encourager.

Sincèrement,
W.G. Cummings
Directeur

Document 2

19 août 1927
Dr Neil Fordyce
BP 470
Stromness
Orcades, Écosse

Cher Dr Fordyce,
Reçu votre lettre du 29 du mois dernier.
Il est effectivement malheureux que vous ayez perdu les archives dont vous étiez si fier. Je peux comprendre votre déception, car j'ai connu des expériences similaires lors de la perte d'articles, de livres, etc. qui ne pourront jamais être dupliqués ou restaurés.
Vous avez raison de penser que ce genre de donnée n'est pas accessible au grand public. Mais puisque vous préparez un livret sur la vie et l'œuvre de Ludwig Prinn, nous pouvons faire une exception.
Vous trouverez ci-joint une copie tapée de l'essentiel du texte que vous souhaitiez.

Très respectueusement,
J. Luther Hardy
Bibliothécaire des collections spéciales

Document 3

Investigateurs prétirés

Angus Milne

En tant que lieutenant sur l'*Helios*, votre travail consiste à aider le second. Vous êtes aussi l'officier de navigation du navire, en charge des cartes maritimes. Vous devez encore vous assurer que l'équipement de survie (les canots de sauvetage, les bouées, etc.) est en bon état. Vous vous êtes porté volontaire pour vous rendre sur terre et enquêter sur la situation. En tant qu'officier de plus haut rang sur Hallowsay, vous serez le chef. Venant de Glasgow, vous vous considérez comme plus éduqué que les hommes de la campagne de l'équipage. Vous n'êtes pas superstitieux pour deux sous. Vous appréciez les classiques, votre préféré étant l'*Ars Poetica* d'Horace. Vous êtes connu pour votre calme, vos manières réservées, votre compétence, vos qualités de marin et votre dévouement. Vous êtes fier de votre travail pour le Bureau des Phares Nordiques, fier de votre rang.

Angus Milne

32 ans, lieutenant

APP	13	Prestance	65 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	70

Compétences

Sciences formelles : astronomie	25 %
Athlétisme	30 %
Métier : électricité	85 %
Premiers Soins	40 %
Écouter	65 %
Métier : mécanique	70 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	52 %
Orientation	70 %
Navigation	70 %
Trouver Objet Caché	40 %
Natation	90 %

Langues

Latin	50 %

Équipement

Poncho imperméable, bonnet en laine, gilet de sauvetage, cardigan, bottes, pipe, tabac, allumettes imperméables (10), montre de poche.

Willie Ross



En tant que marin sur le bateau de ravitaillement *Helios*, votre travail consiste à vous assurer que tout est en ordre sur le navire. Vous aidez à l'amarrer et le démarrer du débarcadère, vous entretenez l'équipement sur le pont. Vous vous êtes porté volontaire pour vous rendre sur terre et enquêter sur la situation sur Hallowsay. Vous êtes originaire de Kilfinan en Argyll, mais vous avez une femme et des enfants à Stromness. Ils vous manquent énormément pendant les longues semaines en mer. Vous avez l'impression que les enfants prennent plusieurs centimètres chaque fois que vous les voyez. Vous êtes connu pour vos talents de cuisinier.

Willie Ross

37 ans, marin

APP	11	Prestance	55 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	13
Santé Mentale	60

Compétences

Athlétisme : escalade	60 %
Métier : cuisinier	55 %
Athlétisme	40 %
Baratin	35 %
Premiers Soins	40 %
Se cacher	20 %
Athlétisme : sauter	35 %
Écouter	30 %
Métier : mécanique	40 %
Orientation	45 %
Navigation	45 %
Trouver Objet Caché	35 %
Natation	75 %
Lancer	65 %

Attaques

Corps à corps : bagarre	55 %
dégâts 1D3+1D4	
Corps à corps : arts martiaux	50 %
dégâts spéciaux	

Équipement

Poncho imperméable, bonnet en laine, gilet de sauvetage, cardigan, bottes, tabac, papier à rouler, allumettes en bois (10), flasque de whisky, kit de couture avec du fil, des lacets et des boutons.

Investigateurs prétirés

Jock Paterson

En tant que marin sur le bateau de ravitaillement *Helios*, votre travail consiste à vous assurer que tout est en ordre sur le navire. Vous aidez à l'amarrer et le démarrer du débarcadère, vous entretenez l'équipement sur le pont. Vous avez répondu à l'appel à volontaires du capitaine pour aller à terre et enquêter sur la situation sur Hallowsay.
Vous êtes originaire de Roseneath en Dunbarton, mais vous vivez maintenant à Stromness. Vous êtes un homme sérieux, avec un humour pince-sans-rire. Vous êtes profondément religieux, un presbytérien. Vous préférez écouter et réfléchir avant d'agir.

Jock Paterson

28 ans, marin

APP	12	Prestance	60 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	14
Santé Mentale	65

Compétences

Sciences formelles : astronomie	19 %
Athlétisme : escalade	50 %
Athlétisme	60 %
Métier : électricité	30 %
Premiers Soins	60 %
Athlétisme : saut	55 %
Écouter	30 %
Métier : mécanique	40 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	20 %
Orientation	45 %
Navigation	45 %
Psychologie	20 %
Natation	50 %
Lancer	25 %

Attaques

Corps à corps : bagarre	55 %
dégâts 1D3+1D4	
Fusil de chasse *	50 %

** Jock possède la compétence, mais n'a pas de fusil.*

Équipement

Poncho imperméable, bonnet en laine, gilet de sauvetage, cardigan, bottes, pipe, tabac, crucifix en argent sur une chaîne, boîte de poche de 12 allumettes imperméables.

Archie Finley

Vous avez récemment été engagé par le Bureau des Phares Nordiques. Hallowsay est votre premier poste, après un bref apprentissage à Tarbat Ness sur la côte est. Vous naviguez à bord du ravitailleur de phare *Helios*. Lorsque vous arriverez à Hallowsay, vous remplacerez Peter Scott, qui démissionne du service des phares.
Vous êtes originaire de Kilmarnock en Ayr, mais vous avez pris une chambre à Stromness. Vous ne connaissez personne dans l'équipage, mais vous avez hâte de rencontrer vos collègues sur Hallowsay. Vous avez avec vous un sac en toile de jute contenant le courrier des gardiens, du tabac pour pipe, des gâteaux d'avoine et une bouteille de whisky. Avec cela, vous avez l'espoir de vous faire de nouveaux amis sur l'île.

Archie Finley, 25 ans

assistant gardien de phare

APP	15	Prestance	75 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	13
Santé Mentale	70

Compétences

Sciences formelles : astronomie	38 %
Navigation	25 %
Athlétisme : escalade	80 %
Métier : électricité	30 %
Premiers Soins	60 %
Athlétisme : saut	55 %
Écouter	45 %
Métier : mécanique	40 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	20 %
Orientation	35 %
Psychologie	20 %
Discrétion	40 %
Natation	80 %
Lancer	55 %

Langues

Gaélique	25 %
Latin	25 %

Attaques

Couteau de poche	55 %
dégâts 1D4	

Équipement

Poncho imperméable, bonnet en laine, gilet de sauvetage, cardigan, bottes, pied de lapin, couteau de poche.

Colonel James Butler

Le colonel Butler était autrefois un officier de cavalerie et un meneur d'hommes sur le champ de bataille, jusqu'à ce que le choc du combat dans les tranchées de France ne le brise mentalement et physiquement. Maintenant détruit, le colonel préfère suivre les ordres que les donner. Il porte toujours sa veste d'uniforme délavée, avec ses médailles, par-dessus le pyjama de l'hôpital. Vivant dans la passé, Butler confond parfois d'autres patients avec des membres de son ancienne unité. Par exemple, il ne fait pas totalement confiance à la nouvelle recrue, Waldo Hirsch, qu'il considère comme un espion allemand potentiel.

Colonel James Butler

52 ans, officier militaire à la retraite

APP	10	Prestance	50 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 10
Santé Mentale 40
Folie Choc post traumatique

Compétences

Négociation	45 %
Crédit	45 %
Athlétisme	42 %
Baratin	45 %
Se Cacher	30 %
Sciences humaines : histoire	50 %
Athlétisme : saut	35 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	20 %
Orientation	30 %
Persuasion	65 %
Psychologie	45 %
Équitation	45 %
Discrétion	30 %
Trouver Objet Caché	55 %

Langues
Anglais 65 %

Attaques

Corps à corps : bagarre dégâts 1D3	70 %
Corps à corps : arts martiaux dégâts spécial	55 %
Armes à feu : armes de poing *	50 %
Armes à feu : armes d'épaule *	55 %

** compétence d'arme uniquement.*

Équipement
Cravache, médailles.

Alina Dolinski

Alina est une actrice de théâtre renommée venue de Boston. Mlle Dolinski a été internée à Wormwood par son manager/avocat, un amant possessif. Elle doit surmonter une dépendance à la cocaïne. Habituée à l'excitation et au glamour du travail sous la lumière des projecteurs, elle trouve l'atmosphère tranquille de l'asile trop terne et ennuyeuse pour ses goûts blasés. Doté d'un goût prononcé pour la tragédie, Alina retourne profite de la moindre opportunité pour attirer l'attention ou montrer ses talents devant un public.

Alina Dolinski

27 ans, actrice de théâtre

APP	13	Prestance	65 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 11
Santé Mentale 65
Folie Addiction à la drogue

Compétences

Culture artistique : théâtre	55 %
Culture artistique : chant	25 %
Négociation	35 %
Crédit	55 %
Imposture	41 %
Baratin	45 %
Trouver Objet Caché	35 %
Persuasion	65 %
Sciences de la vie :	
- Pharmacologie	31 %
Psychologie	25 %

Langues
Anglais 80 %
Polonais 31 %

Attaques
Aucune

Équipement
Trousse de maquillage.

Aides de Jeu : De la suite dans la folie

Mona di Fabrizio

Mona a été internée par ses parents, les propriétaires d'un magasin de vêtements prospère, il y a quelques années, après une étrange vague de folie de masse ayant frappé les personnes sensibles possédant des capacités artistiques à travers le monde entier. Souffrant encore de sautes d'humeurs brusques et parfois violentes, elle passe la majeure partie de son temps à peindre d'étranges paysages sous-marins, remplis des formes sombres et cyclopéennes qui hantent ses rêves. Elle a été particulièrement agacée récemment quand le Dr Shelley lui a interdit d'utiliser la camera du sanatorium pour prendre des photographies des autres résidents, tout en disant que c'était pour son propre bien.

Mona di Fabrizio

18 ans, peintre maniaque

APP	11	Prestance	55 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	40
Folie	Manacio-dépressif

Compétences

Culture artistique : peinture	65 %
Histoire de l'art	60 %
Négociation	35 %
Mythe de Cthulhu	07 %
Athlétisme	36 %
Sciences humaines : histoire	40 %
Bibliothèque	45 %
Écouter	65 %
Persuasion	45 %
Métier : photographie	50 %
Psychologie	35 %
Lancer	55 %

Langues

Anglais	41 %
Italien	60 %

Attaques

Corps à corps : bagarre 55 %
dégâts 1D3

Équipement

Palette de peintre, pinceaux.

Elliot Gordon

Né avec un grave handicap mental, Elliot a vécu dans différentes institutions presque toute sa vie. N'ayant pas reçu de visite de sa famille depuis des années, il en est venu à considérer Mona comme sa petite sœur et Percival comme son père adoptif. Bien qu'ayant du mal à comprendre la plupart des comportements humains et des interactions sociales ordinaires, son esprit est capable d'exploits de calculs mathématiques et de logique. Il possède une collection de casse-tête et de jouets mécaniques dans sa chambre, avec lesquels il aime s'amuser. Elliot s'intéresse aussi à l'astronomie. Il aime passer des heures à fixer les étoiles la nuit. Cependant, il est convaincu qu'il existe neuf planètes autour du soleil, plutôt que les dix qui sont actuellement connues de la science.

Elliot Gordon

25 ans, patient handicappé mental

APP	12	Prestance	60 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	50
Folie	Idiot savant

Compétences

Culture artistique : piano	30 %
Sciences formelles : astronomie	51 %
Métier : fabrication de montres	30 %
Métier : électricité	55 %
Se Cacher	45 %
Sciences formelles :	
- Mathématiques	75 %
Métier : mécanique	70 %
Discrétion	25 %

Langues

Anglais	70 %

Attaques

Aucune

Équipement

Outils d'horloger.

Waldo Hirsh

Prétendant être un directeur d'usine désireux de récupérer du stress et de l'épuisement, l'immigrant allemand appelé Waldo est en fait un détective privé travaillant sous couverture. Il a été engagé il y a quelques semaines par le manager d'Alina, afin qu'il la surveille durant son séjour et lui fasse un rapport sur sa récupération. S'étant volontairement fait interner, il est techniquement libre de quitter Wormwood quand il le souhaite, à condition que le directeur signe les documents de décharge. Toujours un peu nerveux, Waldo a passé tellement de temps à vivre avec les autres résidents qu'il commence à se demander si quelque chose n'irait pas de travers chez lui.

Waldo Hirsch

30 ans, détective privé

APP	09	Prestance	45 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	13
Santé Mentale	40
Folie	Hypochondriaque

Compétences

Comptabilité	30 %
Négociation	25 %
Athlétisme : escalade	50 %
Dissimulation	35 %
Imposture	31 %
Conduite	40 %
Baratin	35 %
Se Cacher	40 %
Athlétisme : sauter	35 %
Droit	25 %
Bibliothèque	35 %
Métier : serrurerie	31 %
Persuasion	25 %
Discrétion	40 %
Trouver Objet Caché	45 %
Natation	35 %
Pister	30 %

Langues

Anglais	41 %
Allemand	75 %

Attaques

Corps à corps : bagarre dégâts 1D3+1D4	60 %
Corps à corps : art martial dégâts spécial	35 %
Couteaux	45 %

** compétence d'arme uniquement.*

Équipement

Carnet, crayon, outils de crochetage dissimulés.

Percival Severin III

Percival Severin III est un millionnaire, possédant un manoir et un yacht. Du moins, ce serait le cas si des parents avares ne lui avaient pas pris. Ne se satisfaisant pas de la simple richesse ou du pouvoir personnel, il a commencé à explorer les mystères de l'occulte, d'abord chez les francs-maçons, puis dans d'autres sociétés secrètes moins honnêtes. Sa plongée dans les choses que l'homme n'est pas censé connaître a fini par l'amener au contact d'une rare édition française du *Roi en Jaune*. Peu après avoir lu cette effroyable pièce, son esprit a été perverti par les terribles implications dissimulées par le texte. Percival se croit maintenant piégé dans l'histoire, les autres patients jouant le rôle d'autres personnages condamnés à suivre le récit se déroulant, invisible, autour d'eux. Étant habitué à ce qu'on lui obéisse, M. Severin serait l'homme idéal pour mener les autres dans une investigation. Du moins, s'il apprenait à leur faire confiance.

Percival Severin III

49 ans, millionaire délirant

APP	08	Prestance	40 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	55
Folie	Paranoïa

Compétences

Comptabilité	70 %
Sciences humaines : - Anthropologie	21 %
Négociation	75 %
Crédit	80 %
Mythe de Cthulhu	15 %
Baratin	65 %
Sciences humaines : histoire	40 %
Bibliothèque	45 %
Sciences occultes	45 %
Persuasion	55 %
Psychologie	55 %

Langues

Anglais	90 %
Français	31 %

Attaques

Aucune

Équipement

Montre de poche, haut de forme.

Aides de Jeu : Mort Accidentelle

L'archéologie de Ravensby

Les deux tumulus ou tertres ronds de la paroisse ont été identifiés par William Stukeley en 1753 comme « les lieux de sépulture de deux rois britanniques ou des lieux de vénération religieuse » ce qui est suffisamment flou pour désigner à peu près n'importe quoi. Il semble même suggérer l'existence d'un troisième tumulus sur son plan. Dans son récit de sa visite à Ravensby, Stukeley se remémore également l'enlèvement de la dernière pierre dépassant du sol de l'abbaye d'origine. L'un des tumulus a été fouillé par Sir Joseph Banks en 1780. Une fouille sur le site de l'abbaye a été conduite par son neveu, le révérend Edward Stanhope, en 1792. Aucun rapport n'a été publié, mais, apparemment, on peut trouver des informations sur les fouilles dans Crascall (1802).
L'abbaye de Ravensby a été fondée au douzième siècle par Guillaume de Roumare, Earl de Lincoln, à l'emplacement d'un village abandonné à la frontière nord des Fens. Guillaume de Roumare y finit ses jours en tant que moine. Après sa mort, il fut enterré sur les terres de l'abbaye. Ravensby fut colonisé par treize moines cisterciens de l'abbaye de Rievaulx au Yorkshire. Quand la colonie arriva en 1142, l'église existante de St Lawrence servit temporairement d'église aux moines.
Au treizième siècle, l'abbaye de Ravensby allait devenir l'une des plus riches maisons de l'ordre cistercien. L'un des témoins de la rébellion du Lincolnshire de 1536 déclara avoir vu les moines de Ravensby dans les champs avec les insurgés, mais aucun d'entre eux ne fut jugé. Lors de la dissolution des monastères par Henry VIII en 1538–9, l'abbaye était ruinée et dans un état de grand délabrement.
Il ne reste rien debout de l'abbaye. On distingue encore les fondations non seulement de l'église et du cloître, mais aussi d'une enceinte étendue. Le domaine fut acheté en 1714 par la famille Banks. Elle fut reçue en héritage par Joseph Banks, botaniste du capitaine Cook, puis président de la Société royale. Ensuite, elle passa à la famille Stanhope, qui avait longtemps fourni des membres du Parlement pour cette région. En 1845, la vieille maison fut démolie pour laisser la place à un nouveau bâtiment conçu par William Burn dans son style jacobéthain caractéristique, pour un coût de vingt mille livres.

Document 2

Mon expérience archéologique a donné à la fois plus et moins de résultats que ce que j'espérais. Je savais que l'oncle Banks croyait qu'on avait trop attendu pour le faire, mais j'étais occupé par la paroisse et les hochements de tête de mes paroissiens conspiraient pour m'empêcher de me concentrer sur mes essais. Dans ce contexte, l'intérêt de M. Joseph Crascall de la Société littéraire de Wisbech apparait comme une véritable bénédiction. Ayant entendu parler de mes fouilles, il a proposé son temps, se logeant à ses frais dans le village. Il a engagé une poignée de terrassiers itinérants récemment débauchés après le creusement d'un canal de drainage pour renforcer les ouvriers qui m'ont été prêtés par le domaine. Ces hommes durs n'ont pas été très bien accueillis par les habitants, mais ils creusaient comme des taupes. Grâce à leur travail et à la compréhension de l'architecture médiévale de Crascall qui nous a permis de creuser aux points les plus productifs, nos efforts ont rapidement été récompensés. Des morceaux de vitraux et de carrelage sont venus compléter ma collection.

Puis nous avons exhumé le premier squelette. Trouver une sépulture n'était pas une surprise initialement, mais je ne comprenais pas pourquoi il avait été enterré face contre terre. Cela n'intéressa pas beaucoup M. Crascall, qui s'attacha plutôt à la découverte d'un poteau, provenant censément d'un porche de cimetière. Il ordonna à ses hommes de fouiller un énorme trou à l'autre bout du site. Au bout du septième squelette, il commença à acquiescer que je devais être sur une piste, et au quatorzième (et dernier), il était content de moi. J'étais sûr d'avoir découvert quelque chose d'un certain intérêt archéologique, mais il me répétait que ces trouvailles n'étaient pas rares. Son explication des enterrements face contre terre était d'un ennuyeux assommant. Comme ils avaient tous été trouvés ainsi, cela signifiait que le système d'enterrement, la nature des cercueils et la façon dont ils étaient descendus devaient avoir contribué à accidentellement tourné leurs occupants à l'envers. Afin de résoudre ce point, c'est écrit à l'oncle Banks. Je ne l'avais pas fait auparavant dans l'excitation des fouilles et je voulais avoir quelque chose d'impressionnant à lui dire. J'ai été surpris par sa réaction, qui m'enjoignait d'interdire la propriété à Crascall sur-le-champ. Je n'ai pas eu à le faire, car les premiers cas de fièvre s'étaient déclarés entre-temps et Crascall était retourné à Wisbech pour protéger sa santé. Trois de mes terrassiers l'ont attrapé et quatre ou cinq autres dans le village.

Dans sa lettre, l'oncle Banks semblait penser que j'avais été un idiot total, et il s'intéressait encore moins à mes découvertes que Crascall. Il semble que lorsque notre oncle et notre père avaient creusé dans les tumulus il y a douze ans, ce même homme s'était joint à eux. A la fin, notre père avait suspecté Crascall de fouiller pour lui-même la nuit. Te souviens-tu de ce genre de choses ? Tout ce pataquès et ils ont fait labourer le troisième tumulus « dans un coup de sang » comme a dit notre mère. Je m'en suis souvenu aussitôt que j'ai lu la lettre de notre oncle. Je me suis aussi souvenu de Crascall, qui n'avait pas changé d'un cheveu, même si je ne l'avais pas reconnu une seule fois durant la semaine précédente. Je dois admettre que je me demande maintenant ce que le vieil homme essayait réellement de creuser pendant que nous étions occupés par les squelettes. Mais cela ne doit pas aller plus loin, évidemment. Nous ne savons pas s'il prospectait sur notre propriété ou s'il est parti avec quelque chose. En tout cas mes aspirations archéologiques ont été refroidies par l'expérience.

Document 4 : Extraits d'une lettre du révérend Edward Stanhope à sa sœur Mary Stanhope, août 1792

Un ouvrage intéressant, c'est indéniable, par un véritable excentrique. Je me demande pourquoi le musée de Wisbech n'en a pas un exemplaire alors qu'il se concentre tant sur la région. Si Colin pouvait en trouver un autre, je leur enverrai. Crascall est tellement suffisant que c'en est ennuyeux. D'un côté, c'est un grand démystificateur, un homme de raison, mais d'un autre côté, il semble impliquer qu'il ne croit pas à l'explication rationnelle, qu'il en sait plus qu'il ne dit. Il y a quelque chose de faux dans ses récits, mais je n'arrive pas à mettre le doigt dessus avec précision.

Ch. 2 & 3 : *j'ai une lettre d'Edward Stanhope évoquant l'implication de Crascall dans les deux fouilles de Ravensby qui ont rendu les miennes si infructueuses. Mon ancêtre jugeait Crascall utile, mais dédaigneux de ses découvertes sur le site de l'abbaye, qui étaient au moins intéressantes. Durant ou après la première fouille, il semble que Crascall fut suspecté d'avoir essayé d'éclipser ses hôtes éminents. Le récit de Crascall contient quelques remarques acides à propos des voleurs qui se sont assurés de l'absence de découvertes lors de la première fouille. Il continue à dédaigner les squelettes de la seconde fouille, bien qu'il révèle qu'Edward les a fait réenterrer dans la cour de l'église. Crascall fait également des suppositions sur le trésor de l'abbaye, si étrangement absent lors de la Dissolution. Quoiqu'il ne dise pas exactement « trésor », mais plutôt « objets de valeur ». Je suis tenté de lire entre les lignes quand il dit qu'ils « étaient » là où on pouvait les trouver.*

Ch. 4 : *le peu que je sais sur l'argenterie tend à corroborer la vision de Crascall sur les prétentions de la ville de King's Lynn à propos de la coupe du roi John, mais il a d'autres suggestions. Il est certain qu'aucun homme des Fens n'a trouvé et pillé le chariot du trésor perdu après qu'il eut été abandonné. Il implique qu'il restait un petit magot malgré les finances précaires du roi John. C suggère également que ceux qui espèrent retrouver le magot « devraient avoir cherché » sur les terres entre Walpole Cross Keys et ce qui est maintenant Sutton Bridge. Veut-il dire que les hommes des Fens et l'équipage royal de l'époque ont raté leur chance, ou que ses contemporains ne peuvent plus trouver ce qui était accessible à l'époque ? Aucune source n'est citée, et sa syntaxe est diablement ambiguë.*

Ch. 5 : *à propos de la tempête de 1557 à Blythburgh, il reste d'une opacité frustrante. Il ne tient pas compte du chien noir, mais traite les faits comme parole d'évangile. Il rejette la tradition locale des marques de griffes de chien brûlées sur les portes intérieures de l'église, tout en ajoutant ses propres soupçons d'activités surnaturelles en observant qu'il n'y avait pas d'oiseaux autour de l'église. Il déclare : « mais si j'avais été un oiseau, je ne me serais pas approché de l'emplacement de la flèche, de peur de traverser en plein vol ». Il fait également des allusions à un désastre similaire pouvant arriver à des endroits similaires dans des conditions similaires. Quand il mentionne l'église St Peter à Wisbech, cela ressemble presque à une menace.*

Ch. 6 : *je suis frappé par le fait que les projets de construction de Crascall dans le centre de Wisbech sont plus inspirés par l'archéologie que par un véritable développement. Il implique qu'il pourrait bientôt creuser sur le site du château lui-même, c'est-à-dire autour des fondations du manoir de Thurloe, ce qui signifie qu'il a fabriqué son désaccord avec le conseil municipal au sujet de l'extension de la rue vers son développement afin de motiver sa destruction du bâtiment datant de l'Interrègne. La villa plutôt modeste de style régence qui l'a finalement remplacée n'est visiblement venue qu'après coup. En regardant les descriptions de l'endroit dans les guides, on voit qu'il y aurait un accès aux oubliettes normandes sur les terres du château qui ne passerait pas par le bâtiment intermédiaire. J'aimerais le voir par moi-même. Mais que faisait donc Crascall à Wisbech avec son argent acquis de façon louche et sa respectabilité défaillante ? Je vais aller visiter la bibliothèque du musée de la Société littéraire pour y chercher des témoignages locaux à son propos. Que pensaient de lui les autres membres ? Et où est-il parti ? Je dois admettre que je suis intrigué. Ralph aura plaisir à m'entendre lui raconter mon expédition après cet escroc. Musée le matin, château l'après-midi. Une nuit à l'hôtel comme récompense.*

Document 3 : Extraits du journal de Charles Stanhope

Histoire du château de Wisbech

Le château de Wisbech et son parc occupent le centre de la ville. Le premier château fut construit durant le règne de Guillaume le Conquérant, probablement entre 1072 et 1086. Appartenant aux évêques d'Ely, il leur servait de résidence lorsqu'ils visitaient la ville et de prison. Une contagion apportée dans les oubliettes par un prisonnier français les obligea à murer partiellement ces oubliettes en 1148.
Pendant la Première Révolution anglaise, le château fut pris par le Parlement, puis détruit par son nouveau propriétaire, John Thurloe, premier secrétaire d'État du Protectorat. En 1657, il fait construire une nouvelle maison sur l'emplacement occupé par l'ancien château. Après la Restauration, Thurloe est exécuté pour trahison. La maison revient aux évêques d'Ely, qui la louent à des familles locales.
En 1793, le château est acheté par Joseph Crascall, apparemment un garçon du pays qui a fait fortune dans le commerce avec les colonies. Initialement, il fait démolir les annexes et développe la rue circulaire, la place d'Ely et la place de l'Union, laissant debout la maison de Thurloe. Suite à l'échec de son projet d'agrandir le domaine avec une grande allée, il choisit de raser la maison du dix-septième siècle pour la remplacer par le bâtiment actuel, en réutilisant une bonne partie des matériaux d'origine. La villa de style régence actuelle fut achevée en 1816, juste avant la mort de Crascall. Le bâtiment fut acheté par la famille Peckover. Depuis, elle a été louée pour toutes sortes d'usages, dont une école et un cabinet de dentiste.

Document 5

Peut-être qu'en écrivant ..Je dois dire à quelqu'un ce que j'ai découvert, mais mon esprit se rebelle dès que j'essaie. Quel dommage que Fred ne soit pas là. Il est fiable. N'importe quel visage familier serait agréable après ce que j'ai vu. Ou que j'ai cru voir. J'ai fui ici sans réfléchir. Ne me souviens même pas du trajet jusqu'à la toute fin. J'ai de la chance d'avoir vu ce hideux portail pour l'enfer et d'avoir gardé ma santé mentale, si c'est le cas. Les chevaux m'ont aidé. Suis resté longtemps avec eux dans le noir pour retrouver mes esprits.

Je me sens mieux d'avoir téléphoné à James, mais je n'ai pas réussi à lui dire. J'aurai préféré Ralph mais il n'a pas répondu. La question est : que faire maintenant ? Un horrible sentiment de menace pèse sur moi. Mais des êtres pareils ne pourraient pas me poursuivre, même en pleine nuit. Ils ne peuvent pas savoir qui je suis. Ce n'est pas un cauchemar. Bien sûr, j'ai parlé au dentiste, lui ai dit qui j'étais. Non, ne pas y penser. Peut-il toujours parler ? Si le cornu est qui je pense qu'il est. Ressemblait au frontispice. Le reconnaître était aussi effrayant que ..mon Dieu ..si c'est lui, il connaît cet endroit, ou l'a connu. C'est pour cette raison que je l'ai cherché. Qu'ai-je fait ? Du bruit. Trop tôt pour

(La note s'arrête brusquement.)

Document 1 La dernière note de Charles Stanhope, écrite d'une main tremblante.

Extrait (traduit du latin) d'*Une Histoire de l'ordre fraternel des Cisterciens* (1755), par frère François Débuchet

Le *Livre d'Ivon* mentionne sans y croire une « tablette noire » qui aurait été un fétiche de ces hérétiques gênants. Ils ont été vaincus de main de maître par William de Romara, qui les combattit et prit leur pierre maléfique en 1135. Tandis que les hérétiques se déchaînaient, il emmena la pierre en Angleterre et la garda de nombreuses années. Là-bas, il gagna le respect du roi anglais et finit par fonder une abbaye pour l'ordre à un endroit appelé Raves-by, une maison fille de Rievaulx, où il se retira pour finir ses jours. C'était une maison prospère, mais elle sembla péricliter dans ses dernières années. Nous avons des archives de la mission de frère Théophile de Ghent, qui fut envoyé là-bas pour corriger ces problèmes, mais les archives s'interrompent avec la saisie de toutes les propriétés par le monarque hérétique Henry VIII en 1539.

Document 10

Note manuscrite prétendument extraite du *Livre d'Ivon*

Il y a une tablette noire des Lémuriens réputée être faite d'une pierre tombée du ciel que l'on dit rendre fou tout homme qui la touche. Pourtant, elle a aussi de grands pouvoirs de convocation et, par sa présence, elle détruit les sceaux et les signes des races anciennes.

Document 11

Un meurtre atroce au Norfolk

M. Thomas Marten, de la ferme Bank, à Elmeth, a été retrouvé horriblement assassiné, il y a deux nuits. Il avait apparemment été coupé en morceaux, puis en partie dévoré par ses propres cochons après être allé voir des intrus dans la cour de sa ferme.

M. Smith, un fermier voisin, alerté par Mme Marten, est venu à la rescousse avec ses fils. Il a vu les lumières d'une voiture de taille moyenne, peut-être une Morris, quittant la propriété avec deux ou trois personnes à bord. Ce n'est que plus tard qu'ils ont découvert les restes partiellement dévorés de M. Marten dans la porcherie. Ses assaillants n'ont laissé aucune trace derrière eux à l'exception des empreintes de pneus. Mme Mary Marten, la femme du défunt, n'a pas une bonne vue. Elle n'a rien perçu de fâcheux durant cette série d'événements choquants. Elle a déclaré à la police que son mari regardait par la fenêtre alors qu'elle apportait le souper. Il a dit : « Il y a deux gentilshommes dans ma cour en train de regarder les cochons. » Quand elle lui a demandé s'il pensait qu'ils voulaient en acheter un, M. Marten a répondu : « Ces gens ont un air qui ne me revient pas. » et il a été cherché sa carabine. Ayant jeté à nouveau un œil par la fenêtre de la cuisine, il a dit, d'un ton énervé : « Ils ont mis un gros chien gris avec mes cochons. » Il a envoyé Mme Marten chez les voisins à toute vitesse avant d'aller voir les intrus.

Ce qui est arrivé à M. Marten n'est pas clair. La partie inférieure de son corps avait été affreusement mutilée lorsque les Smith ont fait leur macabre découverte. La police a immédiatement été appelée. Avec une meilleure lumière, on a retrouvé la carabine de M. Marten, inutilisée, près d'une mare de sang, ainsi, un peu plus loin, que le pied tranché de la victime dans une moitié de botte Wellington. La police cherche deux ou trois hommes, l'un d'une carrure assez large, les autres de taille moyenne. Ils ont peut-être un gros molosse gris. Toute personne ayant des informations sur ce crime révoltant doit contacter le détective sergent Venters de la police du Norfolk, par l'intermédiaire du commissariat de King's Lynn.

La police conseille à tous les occupants de fermes isolées des Fens, surtout les éleveurs de porcs, d'être particulièrement vigilants jusqu'à ce que les meurtriers soient appréhendés.

Document 8 : Article du Times d'aujourd'hui

8 septembre 1838

Cher cousin,

Une lettre extraordinaire est arrivée en ma possession qui éclaire d'une lumière nouvelle les jours sombres de 1816 après lesquels certaines personnes n'ont plus jamais été vues. La lettre est cryptique, adressée et signée d'initiales, mais elle provient de la doublure de l'écritoire que notre père a achetée dans une vente aux enchères des biens d'une branche de la famille Peckover. D'après les indices, je pense que les correspondants ne peuvent être que les éminents Thomas Clarkson, qui est né et a été élevé ici) et Jonathan Peckover. Je la copie aussi clairement que possible, mais je dois la cacher pour notre père ne la voie pas. Il la détruirait, j'en suis sûr. Elle commence ainsi :

Cher J.P., vous devez savoir que Cr. est parti et tout a été fait pour éviter les questions. Tous ceux qui connaissaient ses activités et ses desseins ont juré de garder le secret. Les émeutes des ouvriers agricoles sont une couverture parfaite pour nos actions. Quelle ironie. Vous rappelez-vous qu'il y a vingt ans, Cr. s'est dressé contre les paysans dans des circonstances similaires, se rangeant avec les gentilshommes de la ville en tant que citoyen respectable, membre de la Société littéraire et investisseur bienvenu. Son archéologie, ses décorations égyptiennes et son intérêt pour les trésors enterrés passaient pour les excentricités et peut-être le travail d'un antiquaire. La lettre bien connue de Sir Joseph Banks àla Société en 1792 délia les langues et, comme vous le savez, m'aidèrent àpercer Cr. àjour au plus tôt. Après une courte enquête, je savais qu'il tenait sa fortune de cet abominable commerce. Je l'ai fait savoir, et nombreux sont ceux qui l'ont abandonné. Il passa alors plus de temps dans sa ferme et hors de nos pattes. Avec mes voyages d'un bout àl'autre du pays, je l'ai presque oublié. Mais le ton mauvais de son livre et la destruction du Château ont braqué les villageois contre lui. Quand le révérend Vachell de Littleport a raconté ce qu'il tenait des hommes de couleur livrés àCr. et la nature des artefacts qu'il chérissait, tous les hommes de bonne volonté se sont retournés contre lui. Vachell doit encore remercier Dieu de ne pas avoir été dans sa maison quand Cr. a décidé de se venger, mais même ainsi il a eu du mal àconvaincre le conseil qu'il était temps d'agir et que des mesures énergiques étaient nécessaires. Cr. savait que certains étaient remontés contre lui, et je pense que vous avez eu raison d'éloigner votre famille et vous-même tout en nous écrivant àmoi et mon frère pour demander notre aide. Quand nous sommes arrivés, il savait pourquoi nous étions là Il s'est tenu face àmoi sur la place du marché, et m'a maudit àla vue de tous. Cr. n'était pas grand ni puissant, mais même si ce n'était pas contre mes principes, je ne crois pas que j'aurai pu porter la main sur lui, même quand il a dit « quand la tempête éclatera, on trouvera votre corps étiré comme une bourse, et votre maison autour de vos oreilles ». Il parlait avec un calme absolu, fou, certainement, mais pas assez fou pour que l'on rie de lui. Sa ferme d'Elmeth a été brûlée pendant les incidents. Franchement, je crois que frère J. a eu un rôle làdedans, mais Cr. était en ville, occupé par ses fouilles, tâchant de motiver ses terrassiers locaux affamés. Ils étaient en colère après qu'un homme fut sorti du « trou », comme ils l'appelaient, malade dans sa tête. Le docteur examina l'homme, et ses délires ont convaincu tous ceux qui les ont entendus que Cr. avait des intentions pires que la simple escroquerie. Nous savions que Cr. gardait pour lui les plus basses de ses œuvres. Les hommes disaient qu'il avait peur qu'ils volent le trésor qu'il convoitait. C'est làque notre équipée de gentilshommes l'a trouvé àl'apogée des troubles. Je ne peux pas écrire ce que l'homme a dit lorsqu'il s'est trouvé piégé, ou ce qui s'est passé. Mais je peux vous assurer que Cr a quitté cette terre et que ce qui reste est scellé dans la salle avec les mesures appropriées et les mémoriaux corrects. Les pierres qui ne lui servaient plus nous ont montré quoi faire. Tout Wisbech respire mieux depuis le départ de Cr. L'arrivée des dragons a calmé la population, mais ceux d'entre nous qui sommes descendus làdedans ont du mal ànous regarder les uns les autres dans les yeux. Je vais me retirer à Ipswich, plutôt qu'àl'île d'Ely. John retourne àsa banque avec l'intention de fonder une société pour la paix. Je suis heureux que vous n'ayez pas été làpour voir ça. J'espère avoir bientôt le plaisir de votre visite. Sincèrement, T.C.

Ne penses-tu pas que c'est la fois où notre père nous a appelés pour nous occuper de la crise de M. Watson, qui « n'a jamais été le même » après les émeutes ? C'était l'oncle de Clara, et elle m'a dit qu'il n'est jamais retourné àl'église. Il ne pouvait pas entrer, préférant la plus pauvre des chapelles. Elle m'a dit qu'elle lui a posé la question quand elle était plus âgée et qu'il était un vieil homme. Il a répondu qu'il n'aimait pas les pierres ou les sculptures ou les insectes qu'ils gardaient àl'intérieur. Il est tombé bien malade après ça.

Document 6 : Lettre du dix-neuvième siècle

Les Clarksons

Thomas Clarkson (1760-1846)
Thomas a fait ses études à Londres et Cambridge. En 1786, il publie son essai Esclavage et Commerce de l'Espèce Humaine, particulièrement l'Africaine qui reçoit plusieurs prix. Il voue le reste de sa vie à la cause abolitionniste. Il est l'un des premiers à reconnaître les attraits du district du Lac, dont il fait l'expérience durant ses campagnes à travers le pays. Clarkson rassemblait des informations, organisait des boycotts de produits et lançait des pétitions populaires. En 1807, le commerce des esclaves est interdit en Grande-Bretagne et dans ses colonies. La possession d'esclaves est abolie dans tout l'Empire en 1838. Son ami Wordsworth l'appelait « un géant avec une seule idée ». Il passa la fin de sa vie près d'Ipswich.

John Clarkson (1764-1828)
Frère cadet de Thomas Clarkson, il fut envoyé en mer à l'âge de 13 ans et finit par rejoindre la marine royale. Il servit durant la Révolution américaine et fut promu au grade de lieutenant. Il fut nommé commandant d'une expédition visant à ramener d'anciens esclaves qui s'étaient battus pour la Grande-Bretagne de Nouvelle-Écosse jusqu'en Afrique. Il dirigea quinze navires et transporta 1200 migrants. En 1794, il devint le premier gouverneur de Freetown sous la Compagnie du Sierra Leone, où il servit environ un an. Lors de son retour en Grande-Bretagne, il rassembla des informations sur le commerce des esclaves pour aider la campagne de son frère, et écrit un récit de ses aventures. En 1816, il fonda la Société pour la Promotion d'une Paix permanente et universelle.

Document 9

Extrait (traduit de l'anglais) de *Contes et mythologie des Peuples norvégiens* (1775), par Thomas Tomasson

Selon l'histoire orale, les tribus au nord de Bergen sont censées posséder un torque gravé de runes anciennes. Le torque absorbe les âmes des hommes tués par son porteur et ajoute leur pouvoir au sien. Le dernier propriétaire supposé du torque, Horvald le Noir, n'est pas revenu d'un raid par-delà la mer. Sans chef, la tribu a été détruite ou assimilée par les tribus plus importantes de la région.

Document 12

Sites d'un rare intérêt historique et surnaturel en Est-Anglie, par Joseph Crascall, publication privée, Wisbech, Cambs, 1802, 180 pages. Édition illustrée par un frontispice de l'auteur et plusieurs schémas architecturaux et diagrammes dans le corps du texte.

Chapitre 1
Une introduction décousue sur l'histoire de la région depuis la période préromaine jusqu'à l'époque de l'écriture du livre. Les chapitres suivants sont consacrés à des lieux spécifiques ou des incidents intéressants, avec de nombreuses digressions.

Chapitre 2
Tumulus de Ravensby, Lincolnshire : observations sur les fouilles peu concluantes entreprises en 1780 par Joseph Banks et son beau-frère le révérend William Stanhope. Sert d'excuse pour mentionner les rumeurs locales selon lesquelles avaient lieu sur place des sabbats de sorcières, ainsi que les suppositions infondées de Stukeley sur l'endroit.

Chapitre 3
Abbaye de Ravensby, Lincolnshire : observations sur les fouilles de 1792 par Edward Stanhope, respectivement neveu et fil des archéologues précédents. Tend à minimiser l'importance de la découverte de quatorze squelettes enterrés à l'envers. Le lieu sert d'excuse pour raconter l'histoire du pèlerinage de Grâce et de la Dissolution des monastères.

Chapitre 4
Trésor du roi John, King's Lynn, Norfolk : raconte l'histoire de la perte du train des bagages royaux dans les marécages lors du dernier tour du pays de John en 1216. Affirme péremptoirement que la perte n'était qu'une ruse pour faire oublier que les coffres royaux étaient vides. Ne crois pas que la « coupe du roi John », l'artefact du trésor soi-disant offert à la ville par John lors de sa dernière visite. Cette opinion n'est pas sans fondement, mais Crascall prédit qu'elle sera considérée comme de la jalousie régionale.

Chapitre 5
Blythburgh, Suffolk : raconte les terrifiants événements de 1577 quand une puissante tempête frappa la ville, détruisant une tour et tuant plusieurs paroissiens. Crascall note les témoignages selon lesquels un chien noir (« dogue noir ») serait responsable des morts, laissant les victimes « étirées comme une bourse ». Il ne prend pas ces témoignages au sérieux, tout en donnant plusieurs exemples similaires dans les légendes d'Est-Anglie.

Chapitre 6
Château de Wisbech, Cambridgeshire : un exposé sur les châteaux normands de la région, dont Norwich, Rising et Acre. Spécule sur la nature et le rôle du château de Wisbech, avec des preuves acquises durant le creusement des fondations de la rue circulaire. Anticipe d'autres fouilles sur le site.

Document 7

Investigateurs prétirés

Ralph Singleton

Le professeur Singleton est l'exécuteur testamentaire de Charles Stanhope. En tant que meilleur ami, Singleton s'attend à ce que lui ou son université reçoive un legs dans le testament.

Le professeur Singleton possède un doctorat d'Oxford. Il tient la chaire d'Histoire ancienne à Reading. Il a travaillé en Italie et en Égypte avec des résultats réguliers, mais sans se distinguer. Il est jeune pour un professeur, mais n'est pas satisfait socialement et émotionnellement, et la crise de la quarantaine le guette. Le professeur Singleton s'habille à la mode, possède un coupé sport Alfa-Roméo et aime la compagnie des personnes plus jeunes que lui, même quand il ne les comprend pas. Il conduit de façon légèrement téméraire s'il est distrait, troublé ou s'il veut impressionner ses passagers.

Il se voit comme un chef naturel et ne défère qu'à d'autres gentilshommes. Il a tendance à traiter les habitants de la campagne comme des péquenots, et il est souvent condescendant et chauvin avec les femmes.

Ralph Singleton

40 ans, archéologue

APP	09	Prestance	45 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	21	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	65

Compétences

Sciences humaines :	
- Anthropologie	20 %
- Archéologie	70 %
Crédit	55 %
Mythe de Cthulhu	05 %
Conduite	60 %
Baratin	20 %
Premiers Soins	40 %
Sciences de la terre : géologie	40 %
Hiéroglyphes	40 %
Sciences humaines : histoire	80 %
Bibliothèque	75 %
Écouter	45 %
Métier : mécanique	30 %
Orientation	30 %
Sciences Occultes	15 %
Persuasion	40 %
Psychologie	50 %
Trouver Objet Caché	45 %

Langues

Anglais	85 %
Latin	60 %

Cedric Mandville

Le professeur Singleton a promis à son assistant une expérience intéressante dans une vieille maison de la campagne (et une pause dans les fouilles d'un trou du pays de Galles). Ralph ne sait rien de Charles Stanhope ou de la région.

Ralph est un étudiant en licence à Reading. Riche dilettante ayant reçu une bonne éducation, il est plutôt timide et introverti. Il est plus doué pour lire des livres que pour comprendre les gens.

Cedric Mandeville

24 ans, étudiant en licence

APP	13	Prestance	65 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	65

Compétences

Sciences humaines :	
- Archéologie	60 %
Culture artistique : dessin	35 %
Dissimulation	40 %
Métier : poterie	20 %
Crédit	55 %
Sciences humaines : histoire	60 %
Bibliothèque	65 %
Écouter	50 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	50 %
Sciences Occultes	20 %
Photographie	60 %
Équitation	55 %
Lecture rapide : anglais	90 %
Trouver Objet Caché	45 %

Compétence spéciale : Lecture rapide, langue natale uniquement, 90 % de chances de lire rapidement des textes en anglais à la moitié du temps requis normalement.

Langues

Anglais	90 %
Latin	30 %

Investigateurs prétirés

Irene Stanhope

Feu Charles Stanhope était l'oncle préféré d'Irene. Elle s'attend à être mentionnée dans le testament, peut-être même de recevoir l'abbaye, ce qui ferait une belle maison de campagne malgré les responsabilités allant de pair.
Première impression : une aristocrate campagnarde, frappante et musclée, portant une jupe en tweed et des bottes de marche. Irène aime le tennis et tient à sa forme physique. Historienne, auteur et universitaire classique, elle a écrit des livres sur les textes classiques et protesté pour une participation accrue des femmes dans les prochains jeux olympiques. Son énergie peut être déconcertante, mais elle est trop impatiente pour l'appliquer dans une seule direction. Elle vit dans un appartement à Bloomsbury. Elle connaît de nombreuses personnes dans le milieu littéraire. Son association avec des romancières nourrit des rumeurs selon lesquelles elle serait lesbienne. Bien qu'elle soit parfaitement capable de se trouver un homme, Irene se résout pour l'instant au célibat.
Pragmatique et raisonnable, mais naturellement brusque, Irene a tendance à poser des questions impertinentes (« n'êtes-vous pas un peu jeune pour être avocat ? » ou « oui, mais qu'avez-vous découvert exactement dans vos fouilles, Professeur ? ») qui mettent les gens mal à l'aise.

Irene Stanhope

37 ans, historienne

APP	14	Prestance	70 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	14
Santé Mentale	70

Compétences

Sciences humaines :	
- Anthropologie	20 %
- Archéologie	10 %
Culture artistique : calligraphie	15 %
Négociation	15 %
Crédit	45 %
Sciences humaines : histoire	70 %
Bibliothèque	75 %
Médecine	60 %
Sciences Occultes	25 %
Persuasion	60 %
Psychologie	60 %
Équitation	25 %
Trouver Objet Caché	45 %
Lancer	35 %

Langues

Anglais	90 %
Latin	70 %
Grec	65 %

Colin Stanhope

Charles Stanhope était l'oncle de Colin. Il a été désigné comme exécuteur testamentaire. Colin ne connaît rien de la vie à la campagne. S'il hérite d'une partie du domaine, il préférerait le vendre. Il ne s'imagine pas vivre ici au milieu de paysans sans éducation.
Colin est un homme frêle, aimant les livres, avec un style vestimentaire élégant et discret. Lorsque, enfant, il visitait l'abbaye de Ravensby, Colin faisait des cauchemars d'un homme en noir au visage blanc et cornu, qu'il sait maintenant liés à l'occultisme. Ces cauchemars ont mentalement effrayé Colin, et joué dans son impression que sa sœur Irene a tout ce qu'il n'a pas : la beauté, l'intelligence et l'énergie. Son succès dans le commerce des livres est dû à son travail acharné et à son attention pour les détails.

Colin Stanhope

35 ans, vendeur de livres anciens

APP	09	Prestance	45 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	65

Compétences

Comptabilité	20 %
Pratique artistique : gravure	40 %
Négociation	50 %
Dissimulation	30 %
Métier : relieur	25 %
Crédit	35 %
Conduite	35 %
Sciences humaines : histoire	60 %
Se Cacher	25 %
Droit	40 %
Bibliothèque	75 %
Métier : serrurerie	10 %
Sciences Occultes	25 %
Psychologie	25 %
Trouver Objet Caché	70 %

Langues

Anglais	88 %
Français	50 %
Latin	40 %

Cher Paul
Bien le bonjour de Stafford, Rhodes Island.
Mon nouveau cabinet se développe continuellement depuis que je suis arrivé l'été dernier. Tu seras étonné d'apprendre que je suis le premier médecin professionnel que ces gens-là voient. Depuis des décennies, les habitants de Stafford se sont contentés de remèdes de bonnes femmes pour guérir tous leurs maux. Ce sont des gens isolés, mais amicaux et travailleurs. L'endroit parfait que je cherchais pour lancer mon cabinet. Assez proche de Boston et de ses cercles, mais aussi un endroit neuf qui n'a jamais encore bénéficié des progrès de la médecine. J'oserai dire que certaines des croyances locales n'ont pas changé depuis l'époque où leurs ancêtres échangeaient des perles, des bouteilles et des histoires avec les tribus indiennes qui habitaient dans les bois.
Ce qui m'amène au nœud de l'affaire : j'ai ici une famille qui souffre d'un mal que je n'arrive pas à identifier. Je l'ai traité comme s'il s'agissait de tuberculose, mais les locaux ont d'autres idées, passablement dingues, je dois dire. J'ai bien peur qu'ils ne prennent des mesures assez extrêmes. Comme je suis relativement nouveau dans le village et que mes méthodes se sont révélées inefficaces jusqu'à présent, les villageois semblent vouloir faire autrement. J'aurai vraiment besoin d'un coup de main pour ramener les locaux dans la lumière de la science moderne, ou au moins pour étudier les choses bizarres qui ont lieu par ici. Tes talents naturels, tes connaissances – et ton amitié – seraient grandement appréciés par les temps qui courent.
S'il te plaît, viens aussitôt que tu pourras. Envoie-moi un télégraphe que je puisse l'organiser pour ton séjour. J'ai le regret de dire que ma maison est fort petite et totalement inadaptée pour recevoir des invités, mais il y a une très bonne pension en ville, dirigée par une vieille dame charmante. Tu la trouveras très agréable et je prendrai, bien entendu, tous les frais de ta visite à ma charge.

Avec toute mon amitié,
Bert Cunningham

Document 1 : Lettre d'un ami

Investigateurs prétirés

Sergent Thomas Avery

Avery perdit ses parents au cours de son adolescence, presque une décennie plus tôt, dans un terrible incendie qui détruisit leur ferme. Les Bells, leurs cousins, l'accueillirent. Il noua bientôt une relation intime avec sa cousine Grace. Au cours des années, ils devinrent si proches que le patriarche de la famille, le frère de Grace, Everett, décida qu'il serait préférable que le jeune homme s'en aille. Acceptant son destin, Thomas s'engagea dans l'armée des États-Unis en 1915. Celle-ci renforça la silhouette du gamin et l'entraîna au combat et dans de nombreuses compétences utiles. Il fit son baptême du feu en Europe au cours de la Grande Guerre et passa la plus grande partie de son service en France, aidant à reconstruire la nation brisée.
Après avoir servi pendant six ans, Thomas Avery n'a été déchargé que depuis quelques semaines et vient juste de rentrer sur le continent. Il a prévu de revenir à Stafford, ayant connu assez « d'aventures » pour plusieurs vies. Il est particulièrement pressé de renouer avec Grace, qui doit être devenu une jeune femme particulièrement belle maintenant. Thomas espère que leur ancienne relation se renouera et il souhaite lui faire la cour. Il est possible qu'Avery rencontre le docteur Roach dans le train de Providence.

Sergent Thomas Avery

24 ans, US Army

APP	13	Prestance	65 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	15
Santé Mentale	65

Compétences

Athlétisme	60 %
Discrétion	45 %
Dissimulation	40 %
Écouter	40 %
Métier : mécanicien	35 %
Pilotage	40 %
Premiers soins	44 %
Se cacher	40 %

Langues

Anglais	50 %
Français	31 %

Combat

Poings	70 %, dégâts 1D3+1D4
Saisie	30 %, dégâts spéciaux
Coup de tête	10 %, dégâts 1D4+1D4
Pieds	30 %, dégâts 1D6+1D4
Carabine .30-06	75 %, dégâts 2D6+4
Couteau de combat	55 %, dégâts 1D4+2+1D4

Kenneth Cook

Tirant le diable par la queue, espérant qu'une retraite au calme lui rendra inspiration et clarté d'esprit, l'écrivain Kenneth Cook est arrivé récemment à Stafford à la recherche de sa muse. Il n'a à son actif qu'un roman, une médiocre romance qui reçut un succès modeste, et quelques histoires courtes parues dans des magazines pulp comme « Amazing Stories ». Récemment, ses ventes aux magazines se sont taries, en dehors de quelques rares accords de plus en plus espacés. La femme de Cook, peu impressionnée par son incapacité à faire vivre le ménage de manière régulière, s'est récemment envolée avec un représentant en assurances venu de Floride.
Cook a pris une chambre à la pension de la veuve Herber, une grande ferme pleine de coins et de recoins. Elle ne prend qu'une somme modeste pour la chambre et, contrairement à son ancienne mégère, cuisine excellemment et en abondance. Coolk vagabonde dans les champs et les chemins de Stafford, humant l'atmosphère, bavardant avec les locaux, à la recherche de légendes ou d'événements qu'il pourrait transformer, d'un coup de sa brillante plume, en une sacrée bonne histoire.

Kenneth Cook

31 ans, écrivain

APP	15	Prestance	75 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	14
Santé Mentale	65

Compétences

Bibliothèque	62 %
Crédit	40 %
Discrétion	40 %
Écouter	50 %
Persuasion	60 %
Psychologie	55 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	27 %
Sciences humaines :	
- Anthropologie	30 %
- Archéologie	30 %
- Histoire	50 %
Sciences occultes	55 %
Trouver Objet Caché	50 %

Langues

Anglais	85 %
Grec	55 %
Latin	55 %

Combat

Aucun

Investigateurs prétirés

Jane O'Connell

Pour une fille d'immigrants irlandais de Boston comme Jane O'Connell, devenir secrétaire ou nonne n'étaient pas des options bien séduisantes. Jane choisit l'éducation comme visa pour une vie meilleure, étudiant assidûment pour obtenir une bourse à l'école communale puis, plus tard, un diplôme du Simmons College. Fille de la ville ayant grandi dans les quartiers de Boston Sud, Jane décida d'utiliser ce diplôme pour aller enseigner dans une communauté rurale. La communauté isolée de Stafford, Rhodes Island, avait besoin d'une institutrice après la mort de l'ancienne, très âgée. Jane, impatiente de changer de vie et de commencer sa carrière, a accepté avec empressement. Elle est maintenant en ville depuis deux semaines. L'école comporte une classe unique, avec des enfants de six à dix-huit ans. Jane fait de son mieux pour composer des leçons qui intéresseront ses élèves. L'institutrice devrait habiter dans une petite maison fournie par la ville, près de l'école – mais les travaux de rénovation ne sont pas encore achevés ; elle réside donc à la pension de la veuve Herber. Bien qu'elle ne soit en ville que depuis quelques jours, O'Connell a déjà découvert que la vie ici est incroyablement ennuyeuse. Elle prend donc plaisir à s'occuper de ses élèves, encourageant leur développement intellectuel et leur créativité. Elle s'est aussi liée d'amitié avec la veuve Herber, une véritable source de bonne humeur et de bon sens (ainsi que de commérages). O'Connell est vraiment concernée par les enfants Bell, Rachel et Susan. Rachel est tombée malade et a été retirée de l'école. Jane a appris de ses autres élèves que plusieurs autres enfants Bell fréquentaient l'école mais qu'ils sont morts récemment. Si la jeune institutrice peut connaître, d'une manière ou d'une autre, le fond de l'histoire et aider les deux filles Bell, elle n'hésitera devant rien.

Jane O'Connell

22 ans, institutrice

APP	16	Prestance	80 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	aucun
Points de Vie	13
Santé Mentale	75

Compétences

Art (chant)	55 %
Athlétisme	50 %
Baratin	45 %
Bibliothèque	55 %
Crédit	35 %
Négociation	55 %
Persuasion	60 %
Premiers soins	40 %
Psychologie	60 %
Sciences de la vie : histoire naturelle	55 %
Sciences humaines : histoire	66 %
Trouver Objet Caché	65 %

Langues

Anglais	85 %
Latin	60 %

Combat

Aucun

Docteur Paul Roach

Le docteur Roach, médecin de son état, enseigne l'anatomie humaine et la physiologie à la Brown University. C'est aussi l'un des médecins du campus, passant beaucoup de temps à traiter les maux des étudiants et les blessures liées au sport. Le docteur Roach est un bon ami du docteur Cunningham ; leur amitié remonte à l'époque où ils partageaient une chambre en classes préparatoires et elle se poursuivit à la faculté de médecine. Bert travailla ensuite à l'hôpital du Rhodes Island à Providence et Roach l'invita souvent comme conférencier dans sa classe. Récemment, Bert Cunningham a quitté son poste à l'hôpital de Providence pour aller aider les pauvres dans les campagnes. Il s'est installé dans la ville isolée de Stafford, à quelques kilomètres au nord de la frontière du Connecticut. Roach correspond régulièrement avec son vieil ami et confrère ; ils collaborent à des articles pour des journaux médicaux et partagent quelques passions communes. Plus récemment, Roach a reçu une lettre de Cunningham lui demandant de venir et de l'aider dans le cas d'une sorte d'épidémie qui afflige l'une des familles de Stafford. Roach s'est arrangé pour prendre quelques congés afin d'aller aider son vieil ami.

Docteur Paul Roach

40 ans, médecin et enseignant

APP	11	Prestance	55 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	aucun
Points de Vie	13
Santé Mentale	65

Compétences

Crédit	48 %
Médecine	77 %
Premiers soins	75 %
Psychanalyse	40 %
Psychologie	55 %
Sciences de la vie :	
- Biologie	75 %
- Pharmacologie	65 %
Sciences formelles : chimie	70 %

Langues

Anglais	85 %
Latin	65 %

Combat

Aucun

(**NdT.** Il serait sans doute plus intéressant que Jane O'Connell soit en ville depuis quelques mois – six à huit dans l'idéal. Cela lui permettrait d'être bien plus impliquée auprès de la famille Bell, d'avoir connu les autres enfants et de relativiser le désavantage qu'elle a d'être une femme dans un monde d'homme : elle connaît un peu la région et ses habitants, peut servir de guide aux autres investigateurs et elle a une plus grande motivation pour affronter le spectre de Grace.)

Aides de Jeu : Les Fouilles



La carte du chasseur

Si les investigateurs pensent à utiliser la carte pour trouver le camp du chasseur, à quelque trois cents mètres de leur position actuelle, ils vont devoir faire vite car le soleil commence déjà à se coucher. En arrivant sur place, ils découvrent une petite tente, un sac de couchage, de la nourriture en conserve, quelques casseroles et des habits de rechange. On trouve deux livres à l'intérieur de la tente. Le premier de ces livres est signé Theodore Roosevelt, écrit en 1893 et intitulé *Chasseur sauvage*. Une section du livre est marquée par un morceau de papier glissé entre les pages. Elle relate l'histoire d'un chasseur enlevé dans son camp, sur les berges de la rivière Wisdom en Idaho, au début des années 1800. Le ravisseur était, apparemment, un monstre poilu à l'odeur méphitique. Peu après sa disparition, on retrouva le corps du chasseur, la nuque brisée et la gorge déchiquetée. Tout autour de son cadavre, on trouva des empreintes humaines géantes.

Le second livre trouvé dans la tente est le journal d'Arnold. Il contient aussi quelques articles, y compris celui de *l'Arkham Advertiser* où le professeur Burlington réfute l'existence des bigfoots (aide de jeu #3). Le journal relate aussi la chasse menée par Arnold Lansdale contre la créature fuyante. Quelques passages intéressants sont proposés ci-après (voir l'aide de jeu #6).

Si les investigateurs veulent utiliser la carte pour se rendre au X inconnu, ils doivent comprendre que les ténèbres se sont abattues sur la région et qu'il faut parcourir près de deux kilomètres dans les bois depuis leur position actuelle. Néanmoins, s'ils y sont déterminés, voyez la section ci-après « Le temple ce soir-là ».

Aide de jeu #5

Extrait de
Les natifs autochtones des Amériques

Par le Pr. Ulysses C. Covengton

Hampton Publishers, 1886

Les Indiens Wammics sont une vieille tribu de nomades dont le territoire s'étend du Main au nord à New York au sud. Si ce large territoire est partagé avec d'autres tribus, les Wammics étaient rarement en guerre, notamment grâce à leur soit-disante puissance médecine (magique). Cette longue paix fut brisée à la fin du dix-huitième siècle, quand une tribu inconnue, simplement appelée « ceux des cavernes » attaqua les Wammics dans le Maine. On ne connaît pas les raisons de cette confrontation, mais la plupart des Wammics furent massacrés. Les survivants fuirent au Massachusetts et le recensement de 1850 les place le long de la Miskatonic Valley. On ignore le nombre, même approximatif, de membres de la tribu de nos jours.

Aide de jeu #4

Article de la Gazette de la Miskatonic Valley
Par Gregory Standall
Brown University Press, 1921

Village de Dunlow

Fondé en 1751 sur les terres boisées et vallonnées de la Miskatonic Valley, Dunlow fut d'abord habitée par deux grandes familles qui quittèrent la ville naissante de Dunwich et voyagèrent à près de cinquante kilomètres à l'ouest pour s'installer le long d'un petit affluent de la rivière Miskatonic, sur la Wynnaquate. En 1782, le village fut constitué en commune et contait 110 habitants par l'adjonction de plusieurs petites communautés des environs. Le village élut son premier maire en 1780, Francis Fuller, et son premier shérif, Edward Hawkins, en 1821.

Les ressources principales des habitants sont l'agriculture, ainsi que la chasse, le piégeage et la pêche. De nos jours, il n'y a pas d'industries en ville. Au dernier recensement, la ville comptait 360 habitants.

Aide de jeu #1

Arkham Advertiser, deux ans auparavant
Une lettre au rédacteur en chef

« La créature de Dunlow est une pure absurdité »

Ceux d'entre vous qui ont de la mémoire peuvent se souvenir d'un petit village non loin d'ici, Dunlow, qui eut son heure de gloire (ou d'infamie) quelques semaines auparavant lorsqu'un article apparut dans ces pages nous narrant l'histoire d'un homme-singe villeux promptement baptisé la *créature de Dunlow*. De telles créatures mythiques, les bigfoots ou bigfeet, ont été depuis longtemps évoquées dans les régions occidentales de notre grande nation et si des contes ne sont pas une surprise quand ils sont rapportés par les habitants de l'ouest, qu'ils soient maintenant dans la bouche de nobles fils de la Nouvelle-Angleterre ne laisse pas de m'écœurer.

Parce que je suis professeur d'anthropologie à l'Université Miskatonic, on peut aisément comprendre ma colère lorsque l'un de mes étudiants eut le culot, le mois dernier, de se lever dans ma classe et de me poser des questions à propos de cette « créature de Dunlow ». J'informai rapidement ce jeune idiot que je n'enseignais pas de telles balivernes mais uniquement des faits et le fait est qu'il n'existe aucun bigfoot vivant à quelques cinquante kilomètres de la porte de ma demeure. Si une telle bête fabuleuse devait exister, j'en aurai certainement entendu parler au cours des quelque trente-cinq ans de ma carrière en tant qu'anthropologue.

Afin de prouver ces affirmations, je pris donc un mois de vacances, loin de mon université chérie, que je passais dans la morne petite ville de Dunlow, cherchant des indices concernant la « créature ». Et bien, j'en suis revenu et je peux désormais partager avec vous les découvertes que je fis lors de ma quête de la bête insaisissable. Je peux désormais dire, sans aucun doute, qu'il n'existe pas de telles créatures. Après avoir passé des semaines à battre la campagne, j'en suis venu à la conclusion que les témoignages à propos du bigfoot appartenait à l'une ou l'autre de ces catégories : d'abord et avant tout, ils sont l'œuvre d'êtres sans éducation qui se sont effrayés seuls, par la grâce de leur imagination qui leur fit voir des choses qu'ils ne virent pas en réalité ; secondement, ils sont l'œuvre de quelques autochtones qui, pour une raison connue d'eux-mêmes uniquement, falsifièrent leurs dires à propos de la créature.

C'est ainsi. La créature de Dunlow n'est que le résultat d'illusions et de canulars. Maintenant, nous devons espérer que ces histoires prendront fin, pour le bien de tous les enfants de la Nouvelle-Angleterre où qu'ils se trouvent.

Professeur Joseph Burlington

Aide de jeu #3

« Après être resté en ville quelques jours, apprenant ce que je pouvais à propos de la créature, c'est mon premier jour dans les bois. J'ai appâté plusieurs pièges dans des endroits où je suspecte que de telles bêtes pourraient se rendre. Je ne m'attends pas à voir grand-chose avant un moment, mais diable, j'ai du temps. Je prévois de visiter les environs au cours des prochains jours et j'établirai une carte pour m'aider. »

« J'ai trouvé ma première piste aujourd'hui. La bête est encore plus grande que je pensais. Des empreintes de soixante centimètres sur quarante ! Bon dieu, je vais me la faire ! »

« Trouvé des tas d'empreintes à une petite distance de la ferme des Campbells. La plus grande quantité trouvée en un seul endroit et certaines n'ont que quelques jours. Et puis, il y a définitivement deux séries différentes. Cela veut dire qu'il y a deux créatures. Mes chances de succès viennent juste de doubler. Je n'aime pas être aussi près d'une ferme, mais je pense qu'il s'agira de mon terrain de chasse principal. »

« J'ai vu quelque chose d'étrange aujourd'hui. Après avoir été chassé de mon domaine par Campbell, j'ai décidé de vérifier une région que je n'avais pas encore visitée. J'ai trouvé une empreinte, ancienne. J'ai aussi vu une sorte de bâtiment de pierre cyclopéen, presque totalement enterré sous une colline. J'ai été voir de près et j'ai trouvé des outils de terrassement posés tout autour. Il semble que quelqu'un ait commencé à dégager l'endroit mais je n'ai vu personne. Diable, après être devenu célèbre en ramenant un bigfoot, je pourrai bien devenir encore plus connu pour avoir découvert cet endroit bizarre. »

« J'ai encore vu ce type de l'université dans les bois ce soir. Bon sang, il m'a vu lui aussi ! Il m'a crié dessus comme une vieille femme, m'a causé de propriété privée et m'a dit de partir. Quand je lui ai dit que je comptais rester, le vieux bonhomme a pointé un pistolet sur moi. Mais il n'a pas été assez cinglé pour penser que son petit .38 pouvait surclasser ma winchester .30-06. Il s'est barré la queue entre les jambes en disant à voix basse que j'y aurai bientôt droit. Faudra que je le surveille ce gars-là. »

Aide de jeu #6

« Traduction d'une probable tablette de pierre hyperboréenne. La langue est du Tsath-yo, comme vérifié dans le livre du Dr Gilbert Wenton, Légendes d'Hyperborée. »

« De nombreuses années (ont passé depuis que ?) l'Hyperborée est entrée dans l'éternelle mort glaciale (âge de glace ?). De longues années nous avons voyagé vers le soleil mourant (l'ouest ?) cherchant un nouveau foyer pour seulement trouver ceux que nous pensions avoir tué, les (mot incertain, maléfique ou sombre, peut-être les deux) adorateurs de Tsathoggua (vérifier le nom avec Armitage) sont venus ici avant nous. Vite nous avons fait la guerre à nos anciens ennemis. Malgré de nombreuses morts et divine (manque quatre symboles trop abîmés) défait les suivants du Dormeur (Tsathoggua ?). Quelques-uns ont fui dans les bois et ont échappé à la mort, le prix de leur malfaisance. Guerre longue et (difficile, dure ?) fit rage et nombreux (nombreuses fois ?) nos ennemis avons dû tuer encore et encore car les déments prenaient des prisonniers (trois symboles abîmés) le sacrifice dans le grand temple de pierre pour ramener (retourner, revenir ?) les sauvages déjà tués (mythologie de la résurrection ?) »

« Après la victoire le village des (incertain, traduction VOOR-meez. Un lien avec le légendaire Mt. Voormithadreth en Hyperborée ?) fut incendié sauf le temple de pierre. Aucun homme n'ose le profaner de peur de la malédiction des ténèbres vivantes qui nous a frappés jadis. Mais, les corps des sauvages ont été portés (à l'intérieur, au cœur ?) du temple et emmurés. De leur temple, nous avons fait une tombe et comme telle nous l'avons enterrée dans une colline de terre et placé l'idole de Yhoundeh sur son sommet pour la garder. De plus, les vieux oracles (qui avaient ?) accordé leur bénédiction à nos lances et nos épées ont invoqué le pouvoir de l'œil enflammé en gravant une étoile à cinq branches avec l'œil de flamme au centre. Puissamment (les oracles ?) lièrent leur esprit au sceau en récitant les chants sacrés (semble être du charabia. Pas du Tsath-yo. Transcription littérale : Ïa Ïa N'ggah-kthn-y gorb Nodens vith cthul vith cthul T'shrib Ïa Ïa Kthanid r'lhoh thgup thork) cinq fois en traçant encore et encore l'œil enflammé venu du ciel. Pour affaiblir encore le pouvoir du temple, avant son ensevelissement, l'idole de Tsathoggua (la statue ?) fut emportée et... »

Aide de jeu #7
Extraits du journal d'Adam Carris, concernant la traduction de la tablette noire

William « Bill » Balin

Vous n'êtes pas vraiment à votre place au milieu de tous ces étudiants dans cette expédition. Ils viennent de lointaines villes tandis que vous êtes un enfant d'Arkham, né et élevé ici et c'est une bourse qui vous a ouvert les portes de la prestigieuse université. Vous êtes très sensible à ce fait et prenez très mal que quiconque vous traite de « péquin de local ». Néanmoins, à cause de votre éducation rurale, vous êtes bien plus à l'aise dans les fermes et les bois que vos camarades et vous pourrez bien profiter du voyage pour leur apprendre une chose ou deux.

William « Bill » Balin

20 ans, garçon du coin qui fait de son mieux

APP	12	Prestance	60 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	13
Santé Mentale	60

Compétences

Athlétisme	45 %
Bibliothèque	45 %
Discrétion	55 %
Écouter	50 %
Équitation	40 %
Histoire naturelle	55 %
Orientation	50 %
Pistage	60 %
Sciences humaines : archéologie	50 %
Trouver Objet Caché	50 %

Combat

Poings 60 %
dégâts 1D3+1D4
Fusil de chasse 50 %
dégâts variables en fonction du calibre

Betty Harris

Vous êtes brillante, gaie et charmante. Vous vous faites rapidement des amis et comprenez les cours à peu près aussi vite. Il n'y a qu'un souci : ce n'est qu'une façade. Vos rires sont forcés et vous êtes incroyablement seule. Même vos amis ne savent pas qui vous êtes. C'est qu'il y a quelque chose en vous que vous méprisez. Vous êtes homosexuelle. Vous avez essayé d'être normale, comme les autres filles, mais vous ne pouvez l'empêcher : les filles vous attirent.
Personne ne sait rien de tout ça, personne à l'université et définitivement personne dans votre famille. La honte sera trop grande, n'est-ce pas ? Vous voudriez tellement trouver quelqu'un de qui partager la vie, avec qui être heureuse et c'est pour cela que vous avez entrepris ce voyage. Vous avez entendu dire des choses affreuses, méchantes, par d'autres filles à propos de Lydia Snyder – elle n'a jamais eu de petit ami, elle n'est pas intéressée par les garçons. Vous savez qu'il y a peu de chance que ça arrive, mais qui sait, peut-être est-ce vrai. Vous vous êtes inscrite à cette expédition pour observer Lydia discrètement et vous faire une idée par vous-même.

Betty Harris

19 ans, étudiante avec un terrible secret

APP	14	Prestance	70 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	70

Compétences

Athlétisme	40 %
Bibliothèque	50 %
Écouter	60 %
Persuasion	75 %
Premiers soins	50 %
Sciences de la terre : géologie	50 %
Sciences humaines :	
- Archéologie	60 %
- Histoire	55 %
Se cacher	50 %
Trouver Objet Caché	45 %

Combat

Poings 50 %
dégâts 1D3

Investigateurs prétirés

Ben Henderson

Vous êtes le vilain petit canard de cette expédition, si l'on peut parler ainsi. Des années plus tard, vous serez considéré comme un geek ou équivalent. Vous préfériez vous rouler en boule avec le dernier numéro de *Weird Tales* plutôt que d'aller vadrouiller dans les bois. En fait, la seule raison qui vous a poussé à y aller, c'est votre attirance pour l'étrange et le merveilleux. Vous avez entendu dire que le professeur Carris allait chercher des artefacts hyperboréens. Vous connaissez l'âge légendaire de l'Hyperborée grâce à votre immense collection de magazines pulp et si une telle place a vraiment existé, et bien, vous devez absolument le voir par vous-même.

Ben Henderson

19 ans, étudiant de l'étrange

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	65

Compétences

Athlétisme	35 %
Bibliothèque	55 %
Écouter	40 %
Esprit ouvert*	70 %
Sciences formelles : astronomie	45 %
Sciences humaines :	
- Archéologie	50 %
- Histoire	50 %
Sciences occultes	50 %
Trouver Objet Caché	40 %

* *à cause de votre habitude de lire des histoires bizarres et merveilleuses, vous êtes moins affecté quand vous êtes confronté à des choses qui ne devraient pas exister. Un test réussi dans cette compétence indique que vous ne perdez que la moitié des points de SAN lorsque vous voyez des créatures, que vous assistez à l'utilisation de magie ou que vous lisez des livres du Mythe. Néanmoins, vous perdez la SAN normale lorsqu'il s'agit de spectacles sanglants ou lorsque vous lancez des sorts – si vous veniez à en apprendre.*

Combat

Poings 50 %
dégâts 1D3

Joseph Nateleone

Vous venez des rues de Chicago. Mais vous et votre famille n'aviez rien à voir avec la mafia – pour le plus grand malheur de votre adolescence. Vous avez grandi en admirant les affranchis locaux et ne vouliez rien tant que leur ressembler. Vos jeunes années ont été pleines de bagarres et de problèmes divers. Vos parents s'en sont rendu compte et ils voulaient que vous fassiez quelque chose de bien de vôtre vie. Votre père a sué sang et eau pour ramener assez d'argent pour vous envoyer dans une bonne école.

Vous n'étiez ni idiot ni ingrat, et vous avez réalisé que votre famille s'était sacrifiée pour vous envoyer à l'université. Alors vous avez dépassé votre idolâtrie des gangsters et vous avez essayé de rendre fiers papa et maman. Mais il y a des choses difficiles à abandonner, comme votre couteau à cran d'arrêt à manche de nacre. Hé ! il vous a été offert par Johnny *Huit-Doigts* Zatobie lui-même. Pas question de le laisser derrière.

Joseph Nateleone

21 ans, mauvais garçon cherchant la rédemption

APP	16	Prestance	80 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	11	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	15
Santé Mentale	65

Compétences

Athlétisme	60 %
Baratin	65 %
Bibliothèque	40 %
Discrétion	60 %
Écouter	50 %
Métier : serrurier	45 %
Sciences humaines : archéologie	40 %
Trouver Objet Caché	40 %

Combat

Poings 65 %
dégâts 1D3+1D4
Cran d'arrêt 45 %
dégâts 1D4+1D4+empalement
Coup de pied (sur adversaire au sol) 45 %
dégâts 1D6+1D4

Investigateurs prétirés

Nicholas Parker

Vous êtes un étudiant intelligent et compétent, mais vous avez un secret inconnu de vos camarades : le professeur Carris est votre oncle. Si vous le savez tous deux, vous ne voulez pas que d'autres le découvrent de peur qu'on pense que vos bonnes notes ne soient dues qu'à du favoritisme et non à vos longues heures de travail. Pourtant vous n'avez pas honte de votre oncle. En fait, vous adorez l'homme et vous ferez tout ce qui est nécessaire pour qu'il ne lui arrive rien.

Nicholas Parker

20 ans, étudiant avec un secret

APP	09	Prestance	45 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	70

Compétences

Athlétisme	40 %
Bibliothèque	75 %
Écouter	55 %
Lecture rapide*	70 %
Persuasion	50 %
Sciences formelles : chimie	50 %
Sciences humaines : archéologie	65 %
Sciences humaines : histoire	60 %
Trouver Objet Caché	55 %

** Cette compétence spéciale vous permet de lire un livre en moitié moins de temps que normal.*

Combat

Poings 50 %, dégâts 1D3

Brian Skipp

Vous êtes l'un des meilleurs joueurs de l'équipe de Base-Ball de la Miskatonic U. Vous avez même été repéré par quelques-unes des équipes de la ligue majeure. Vous préféreriez certainement passer tout ce temps avec vos amis ou sur un terrain de jeu, mais c'est déjà ce que vous avez fait cette saison et vos notes ont dégringolé. C'est la raison de votre présence dans cette, heureusement courte, expédition : gagner des points avec le professeur Carris. Vous n'avez pas grand-chose en commun avec quiconque dans ce voyage, sauf peut-être Thomas McCoy et Eric Ashford, deux membres de l'équipe de football. Vous vous entendez bien avec ces gars – vous pouvez toujours causer sport quand vous vous ennuyez ferme.

Brian Skipp

20 ans, star du Base-Ball sybarite

APP	12	Prestance	60 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	15
Santé Mentale	55

Compétences

Athlétisme	55 %
Bibliothèque	45 %
Lancer	65 %
Sciences humaines :	
- Archéologie	45 %
- Histoire	40 %
Sprinter*	60 %
Trouver Objet Caché	70 %

** Cette compétence spéciale vous permet de distancer à peu près tous ceux que vous allez rencontrer dans ce scénario. En terme de jeu, votre mouvement passe de 8 à 12. Vous pouvez sprinter durant un nombre de tours égal à votre score de CON, mais vous devez ensuite passer un nombre équivalent de tours à reprendre votre souffle.*

Combat

Poings	55 %
dégâts 1D3+1D4	
Batte	50 %
dégâts 1D8+1D4	



Aide de jeu #5 : La carte d'Haïti

Marie Jérôme – tireuse de cartes
87 rue Macajoux
Bel Air
Dr. Bruce Northcast – anthropologue
50 rue Pacot
Pacot
ADS – Bibliothèque Nationale
Culte de l'Horreur Flottante ? étangs célèstes ? Vaudou ?

Aide de jeu #2 : Une liste de noms

Major Llyod Medwin

Bureau du Renseignement Naval

Ambassade des États-Unis d'Amérique
Bicentenaire, blvd Alex Hamilton
Port-au-Prince

Téléphone P-0220

Aide de jeu #1 : La carte de visite de Medwin

Shaw's Investigations and Security Services
Sammons Building, 212 E 38th Street, New York City
Mercredi 15 octobre 1930
M. James Sterling
Sterling Industries
Sunseri Towers
81 William Street
New York City

Cher Monsieur Sterling,
Merci de faire confiance aux Enquêtes Shaw. Les deux détectives que je vais assigner à votre affaire sont Dirk Kessker, un ancien de la marine marchande ayant l'expérience des îles caraïbes, et Guy Randall, un ancien officier du Département de Police de la ville de New York. Tous deux ont connu des succès considérables dans la recherche de personnes disparues et nous sommes confiants qu'ils sauront vous aider à retrouver votre fils Jack Sterling, à Haiti.
Nos tarifs sont de $80 par jour pour chacun de nos détectives, plus les frais. Ils ont tous deux des billets sur le paquebot de la Cunnard, le *Goodfellow*, en accord avec votre itinéraire, et quitteront New York le samedi 18 pour arriver à Port-au-Prince le 23.

Très respectueusement,
Roger Shaw

Aide de jeu #3 : Une lettre d'engagement

Jeudi 28 octobre 1930

On a peur que les étrangers américains ne soient morts

(Port-au-Prince) Les habitants des collines aux limites est de Port-au-Prince ont affirmé qu'un groupe d'étrangers américains s'engageaient dans les collines la nuit dernière, peu avant que des cris ne soient entendus. Plus tard, des locaux auraient trouvé les corps mutilés des Américains. Les enquêteurs de la police ont trouvé des traces de sang dans l'herbe et les buissons sur le site présumé des meurtres ; plus tard, il a été confirmé qu'il s'agissait de sang humain. Bien que les corps soient toujours manquants, les locaux continuent d'affirmer que les étrangers ont été attaqués et tués, mais ils ne sauraient dire par qui.
L'ambassade des États-Unis n'a pas connaissance de la disparition de citoyens à Port-au-Prince ou dans ses environs, mais elle dit enquêter à ce propos.

Aide de jeu #6 : Article du *Progrès d'Haïti*

Shaw's Investigations and Security Services
Sammons Building, 212 E 38th Street, New York City
Rapport sur les industries Sterling
Non divulgué au client
Réunni par Harrison Zamsky, détective privé

Vendredi 5 juillet 1929

Sterling Industrie est une firme installée à New York et contrôlée par la famille Sterling. Le président-directeur général et le propriétaire en est James Sterling, un riche industriel descendant sur six générations d'une vieille fortune du Rhodes island. Ses affaires regroupent divers investissements dans les transports, la manufacture, les caoutchoucs et le pétrole. Durant la Grande Guerre, Sterling a acheté une usine de munitions à Mott Haven dans le West Bronx et a fait de gros bénéfices en vendant des armes aux forces alliées en Europe. Après la guerre, les munitions sont devenues le cœur de leur empire commercial. Ils ont vendu des armes à travers le monde, essentiellement en Europ et en Amérique centrale, notamment au Mexique, en Italie, en Irlande et au Nicaragua.
Le fils de James, Jack, après avoir récemment obtenu un diplôme universitaire à la Columbia University, a rejoint la firme. En dehors de son fils, le seul employé en qui James Sterling fasse confiance est son garde du corps, Sean O'Neil. Il ne quitte jamais les côtés de son patron dans tous ses voyages à travers le monde. Plusieurs cadres supérieurs ont exprimé leur mécontentement quant aux méthodes de Sterling et l'un d'eux a même mis en cause leur légalité.
Le grand public ne sait pas que les industries Sterling ont été la cible de plusieurs enquêtes du Bureau du Renseignement Naval pour une supposée collaboration avec des forces armées contraire aux intérêts du gouvernement des Etats-Unis. Aucune charge n'a été retenue contre Sterling et il ne fit l'objet d'aucune poursuite judiciaire, sans doute par manque de preuve.
On a aussi dit que New World Incorporated, la corporation basée à Chicago, avait été prêt de racheter les industries Sterling au début de l'année 1928, afin d'éliminer la compétition dans le domaine de la vente d'arme mondiale.
Enfin, les industries Sterling ont fourni en armes le gouvernement des Etats-Unis pour leurs soldats en Haiti, mais des rumeurs courent que Sterling aurait aussi ouvert des négociations secrètes pour vendre des armes aux rebelles Haïtiens. On pense que le trafiquant d'arme haïtien Sébastien Sénégal serait associé dans cette affaire. Ces faits pourraient constituer un acte de trahison s'ils étaient jugés par les Etats-Unis d'Amérique.

Aide de jeu #4 : Rapport de Shaw's Investigation sur les industries Sterling

Passage tiré du livre
Sombres sectes africaines

J'ai été prévenu plus tôt que la cérémonie à laquelle j'assiste maintenant, bien qu'elle possède les attributs du vaudou congolais, dérive en fait de rituels bien plus anciens. Le sorcier, habillé d'un vêtement d'herbes qui recouvre complètement son corps, le visage dissimulé derrière un masque grotesque à trois yeux, appelle à lui des démons qui viennent d'une île submergée. Des danseurs frénétiques, acolytes possédés, s'agitent selon des rythmes impossibles. Les plus vieux de l'assemblée me choquent quand, soudain, ils se lacèrent à mort avec des pierres aiguisées. S'avance dans la mêlée ce qui fut un homme et qui est autre chose. Sa peau est couverte d'écailles noires et son visage est semblable à celui d'un iguane, j'en ai la chair de poule. Ce n'est pas tant les angles impossibles que prend son corps quand il danse, mais ses yeux – encore humains. Puis un troisième œil s'ouvre sur son front, bien qu'il ne s'agisse pas d'un œil, et je peux voir que l'homme lézard n'est que l'Hôte de quelque chose d'autre, quelque chose qui veut se libérer du véhicule qui était jadis le front d'un homme. Ce troisième œil est un portail vers des royaumes inconnus.
Je ne suis pas sûr que mon esprit aurait pu accepter ce qui devait se passer ensuite. Heureusement, mon guide, Joma, me tira loin de cet endroit sauvage et affreux. Et pourtant, dans les heures sombres, à mon hôtel ou blotti dans mes couvertures sous les étoiles, j'imagine ce que j'aurai pu voir si j'avais attendu pour témoigner du destin de l'Hôte.

Nigel Blackwell,
Sombres sectes africaines

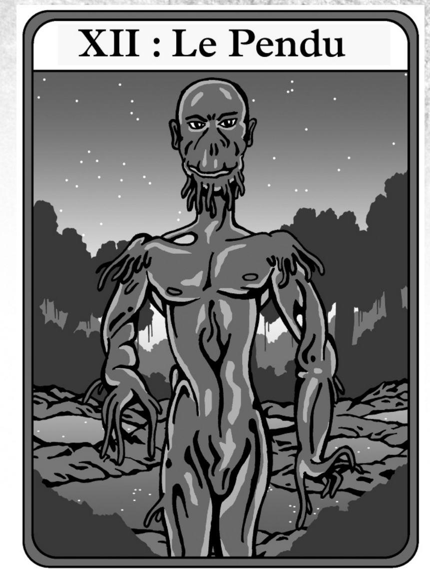
Aide de jeu #11

CONTENT D'APPRENDRE QUE
VOUS ALLEZ BIEN STOP
CRAIGNAIS LE PIRE VU
RECENTS EVENEMENTS
RAPPORTES DANS LA PRESSE
STOP PRIORITE RESTE
RETROUVER JAMES STERLING
S'IL A DISPARU PUIS
TROUVER SON FILS STOP
AGENTS DU GOUVERNEMENT
POSENT DES QUESTION
À VOTRE SUJET STOP
SAVEZ-VOUS POURQUOI STOP
ROGER SHAW FIN

Aide de jeu #8 : Télégramme de Shaw



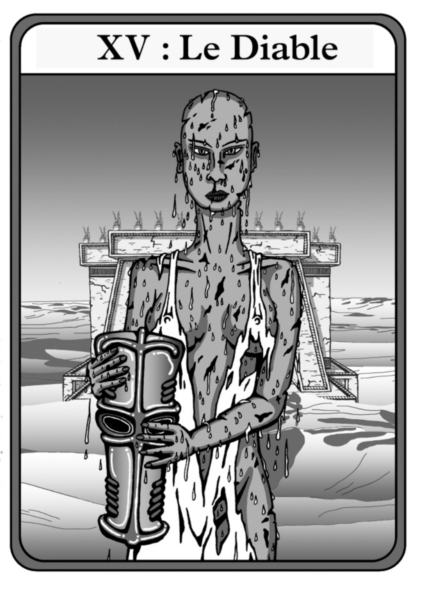
Aide de jeu #7 : Tarot : La mort



Aide de jeu #10 : Tarot : Le Pendu



Aide de jeu #15 : Tarot : Dix d'Épée



Aide de jeu #14 : Tarot : Le Diable



Aide de jeu #16 : Tarot : Dix de Bâtons

Lundi 27 octobre

Après avoir rencontré James Sterling et son équipe d'enquêteurs, je me suis surpris à constater que je considérais, jusqu'à la nuit dernière, presque tout ce qu'ils m'ont raconté comme de simples mythes. Les étangs célèstes dont ils m'ont parlé existent vraiment et le fils de M. Sterling a été enlevé et emmené là pour y être sacrifié au cours d'une cérémonie sanglante. Au début, je ne les croyais pas et je le leur ai dit, mais maintenant que j'ai vu les étangs célèstes de mes propres yeux, je peux à peine imaginer l'ampleur des vérités qui se dissimulent dans les prophéties du culte de l'Horreur Flottante et le destin terrible qui s'abattra sur cette île s'ils arrivent à leur fin.

Les étangs célèstes, situés au cœur d'une vallée cachée dans les collines à l'est de Port-au-Prince, défient toute explication rationnelle. J'ai vu Jack Sterling, le fils de James Sterling. Je n'ose pas coucher sur le papier tout ce qu'ils lui ont fait, car ma raison sombrerait si ma prose était trop claire et je perdrais certainement l'esprit. Ce que j'en dirai est que j'ai reconnu son malheur, parce que je peux maintenant voir combien il correspond aux descriptions faites dans le Messager masqué, notamment dans la fable du guerrier ashanti et de la Pierre tranchante.

Ils vont s'occuper du jeune Sterling, cela je le sais. C'est lié aux cérémonies de la Fet Gede, qui commencera le premier novembre et s'achèvera le lendemain. Est-ce que les véritables fidèles de l'Horreur Flottante se révéleront ? Conduiront-ils Jack Sterling dans les collines pour qu'il soit sacrifié comme l'affirme son père ? Peut-il encore être sauvé ? On ne peut que l'espérer.

Mais cela ne sera probablement pas le cas. Car j'ai vu ce qui rôde dans les eaux vertes des étangs célèstes. C'est cette forme qui abolit tout mon courage et me vit fuir en hurlant dans la nuit.

Aide de jeu #12 : Dernière entrée dans le journal du docteur Northeast

Le guerrier ashanti négocie mal avec le gardien de la Pierre tranchante

Je ne sais pas pourquoi je vins en possession de la pierre tranchante, trouvée abandonnée sur les rives d'une rivière en crue comme je rentrais chez moi après une grande guerre dans le nord. Elle attira mon attention, grande comme une main, verte aux reflets huileux. Mon estomac se serra quand je la ramassais, mais ses gravures me fascinèrent, des motifs cunéiformes similaires à celles qui décorent les statues de Clulu et de Tsadogwa si nombreuses sur ce continent. Tandis que je passais le doigt sur son fin tranchant, le sang perla. La douleur me frappa, un brasier qui enflamma mes tripes. Je laissai tomber la pierre, la maudis et repris mon chemin, seulement pour sombrer dans l'inconscience.
Je me réveillai dans un labyrinthe sombre et humide, aux senteurs de mort et de feu. L'air portait le bruit d'une rivière impétueuse et le son de voix distantes. Je ne savais pas où je me trouvais. J'avançais pourtant, perdu, confus, jusqu'à ce que la terreur se saisisse de mon âme et que mon cœur saigne d'une blessure qui n'était pas physique. Bientôt, j'oubliai qui j'étais et d'où je venais. Bientôt, je trouvai un chemin vers la liberté, vers un rivage immense et une mer immobile. Si le ciel était aussi noir que la nuit, nulle étoile ne brillait au firmament et son éclat me brûlait les yeux. Je contemplais une sphère noire qui était le soleil aux ombres surnaturelles.
Sur les rives de la mer, je trouvai trois maisons circulaires en pisée, comme celles de mon peuple. La lumière noire qui tombait du ciel m'aveuglait toujours, mais ma vision fut obscurcie par l'apparition d'un homme. Grand et mince, il marcha vers moi, avec une élégance et un maintien inconnu des hommes. Quand il arriva à mes côtés, je vis que son visage était un crâne portant trois yeux humains. Son éclat surnaturel provenait de l'orbite dans son front, la source de son pouvoir.
« Ferme tes oreilles, mon guerrier ashanti. » Sa voix résonna dans ma tête. « Je suis le gardien de la Pierre tranchante et tu es ici maintenant pour négocier avec moi. »
Ma bouche s'ouvrit car je désirais plus que tout répondre à cet homme, cet aspect du Messager masqué, et pourtant je ne trouvais aucun mot et aucune réponse digne de sa puissance.
« Ferme ta bouche, mon guerrier ashanti. » Ses mâchoires sans lèvres ne bougeaient pas et pourtant ses mots étaient aussi clairs que mes mains si je les avais portés alors à mon visage. « Je sais ce que tu veux. Tu souhaites rentrer dans ton monde. Même si là tu seras encore mien. »
Je hochai la tête, conscient que le gardien de la Pierre tranchante connaissait mes pensées les plus profondes mieux encore que moi. Mes deux femmes, mes trois fils, mes cinq filles, dix-huit vaches, quarante-huit chèvres et trois cents poules attendaient le retour du patriarche de la maison, et ils me manquaient tous autant. Aussi allais-je passer un accord, sachant que le prix à payer serait terrible, pour peu que je puisse toucher la peau de mes bien-aimés une fois encore.
« Ferme tes yeux, mon guerrier ashanti. » Et je fis ainsi qu'il me le commandait. Et il me toucha le front et je sus que tout ici commencerait. C'est là qu'il reviendrait encore, pour régner et détruire, et apporter le chaos à la terre et aux gens. « Nous nous rencontrerons encore, bien assez tôt. »
Je m'éveillai, sur les rives de la rivière en crue, la pierre tranchante encore férocement enfoncée dans ma main, là où elle m'avait coupé. Déjà de noires écailles se formaient autour des plaies de la blessure. Cela avait commencé et je savais qu'il fallait que je fuie, que je retourne auprès des miens jusqu'à ce que la fin des temps vienne pour moi.
Je négociais mal certainement, mais le Messager masqué n'aurait rien accepté d'autre.

Aide de jeu #13 : Une fable tirée du messager Masqué

Investigateur 1

Dirk Kessler

Vous êtes né à Sidney, en Australie et, encore jeune, vous vous êtes engagé dans la marine marchande – en partie pour voir le monde, mais surtout pour échapper à un père ivrogne qui vous battait. Vous ne lui avez plus jamais parlé, n'avez jamais pardonné ses comportements et avez pourtant hérité de nombre de ses défauts. Vous avez eu votre part de problèmes : vous êtes sorti avec trop de femmes perdues, vous avez descendu trop de bouteilles de mauvais alcool et vous vous êtes bagarré avec bien trop de marins avec qui vous travailliez. Ce n'est que des années plus tard, après avoir brisé la mâchoire d'une femme, que vous avez réalisé être devenu l'homme que vous détestiez chez votre père.
Vous avez donc quitté la Marchande et êtes parti pour New York. Après vous être repris, vous avez rejoint la *Shaw's Investigations and Security Services* en tant que détective privé. Ça a fait l'affaire, d'une manière ou d'une autre. Dans ce nouveau boulot, vous avez trouvé en vous de la compassion et un grand sens des responsabilités, notamment quand il s'agissait d'enfants disparus. Vous avez trouvé là une façon constructive de soigner les plaies de votre propre enfance.
Vous adorez jouer au détective. Vous avez toujours eu le chic pour résoudre les problèmes, parler avec autorité et fouiller les vieux paniers de linge sale. Vous avez même un bon partenaire, un jeune type du nom de Guy Randall qui apprend les ficelles du métier en votre compagnie. Mais vous saviez que de telles compétences ne seraient pas suffisantes pour vous garder sur le droit chemin, vous deviez aussi arrêter de picoler. Depuis dix ans maintenant, vous êtes un détective efficace, mais c'est uniquement parce que vous évitez de téter la bouteille. Si vous deviez être tenté, une fois encore, les mauvaises manières dont vous avez hérité ressurgiraient, plus violentes encore.

État mental actuel : quelque chose vous terrifie profondément. Quelque chose que vous avez vu, mais que vous ne pouvez – ou ne voulez – vous souvenir. Vous savez que c'est bien réel pourtant et si vous commencez à chercher ce qui vous est arrivé, cette chose pourrait bien ressurgir. Et elle vous dépècera, membres après membres, et rien ne pourra l'arrêter. Gardez toujours vos amis auprès de vous, car ils sont votre seul salut face à une mort douloureuse et inéluctable.



Dirk Kessler

31 ans, détective privé

APP	13	Prestance	65 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	15
Santé Mentale	54

Compétences

Athlétisme	55 %
Baratin	60 %
Bibliothèque	65 %
Comptabilité	25 %
Crédit	35 %
Discrétion	65 %
Dissimulation	25 %
Droit	40 %
Écouter	65 %
Métier : mécanicien	40 %
Métier : serrurier	50 %
Mythe de Cthulhu	15 %
Négociation	40 %
Persuasion	40 %
Pilotage	55 %
Premiers soins	40 %
Psychologie	50 %
Sciences occultes	35 %
Se cacher	50 %
Trouver Objet Caché	70 %

Langues

Anglais	70 %
Cantonais	10 %
Espagnol	15 %
Français	10 %

Combat

• Poing dégâts 1D3+1D4	65 %
• Saisie dégâts spéciaux	50 %
• Cran d'arrêt dégâts 1D4+1D3	45 %
• Pistolet .38 automatique dégâts 1D10	60%
• Revolver .45 dégâts 1D10+2	60 %
• Fusil de chasse, calibre 12 dégâts 4D6/2D6/1D6	45 %

Investigateur 2

James Sterling



Vous êtes le patriarche d'une riche dynastie de New York, une vieille fortune du Rhodes Island remontant à six générations. Votre père avant vous construisit sa richesse en opérant de fructueux investissements dans le transport, des usines, le caoutchouc ou le pétrole. Mais c'est vous qui avez réellement fait fortune lorsque vous avez ajouté les munitions dans le portefeuille des industries Sterling. Vous avez encaissé des bénéfices énormes durant la Première Guerre mondiale et, au cours de cette dernière décennie, vous avez vendu des armes à travers le monde, notamment en Europe et en Amérique centrale. Vous comprenez l'argent et les choses qu'elle achète, et c'est pour cela que vous êtes aussi riche.

Dans la vie, vous êtes un meneur, dirigeant et contrôlant tous les hommes, inférieurs à vous en tous points. De tous vos serviteurs, c'est en votre garde du corps, Sean O'Neill que vous faites le plus confiance, au point de lui confier des secrets que vous ne partageriez avec personne d'autre.

Depuis la mort de votre père, il y a de nombreuses années, vous n'êtes retourné dans votre maison de famille que dans de rares occasions, quand le travail vous laissait un peu de répit et ne vous entraînait pas loin de votre femme Janet et de vos deux adorables enfants, Jack et Donna. Jack a obtenu ses diplômes à l'Université de Columbia et il est prêt à vous rejoindre pour diriger les affaires, tandis que Donna achève actuellement ses études d'anthropologie dans une université moins connue. Si quoique ce soit arrivait à votre femme ou à vos enfants, vous ne savez pas ce que vous feriez, mais le responsable pourrait numéroter ses abattis. Vous faites tout ce que vous pouvez pour les protéger et exercez une vengeance appropriée à chaque fois qu'on leur fait du mal. Personne ne peut vous acheter. C'est vous qui achetez les gens. Et ceux qui refusent, vous vous en occupez d'une manière ou d'une autre.

État mental actuel : quelque chose vous inquiète. Vous ne connaissez pas exactement l'origine de vos migraines, mais vous pensez que cela concerne votre fils. Si seulement vous pouviez vous rappeler pourquoi vous êtes si inquiet ! Vous remuerez ciel et terre pour savoir ce qui est arrivé à votre fils et pour le ramener à la maison, car vous pensez qu'il est en danger de mort. Il a besoin d'aide et s'il est trop tard, quelqu'un paiera pour ça !

James Sterling

48 ans, riche industriel

APP	15	Prestance	75 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	15
Santé Mentale	51

Compétences

Affaires	70 %
Athlétisme	50 %
Baratin	65 %
Bibliothèque	70 %
Comptabilité	35 %
Crédit	75 %
Discrétion	55 %
Droit	50 %
Écouter	60 %
Mythe de Cthulhu	12 %
Négociation	50 %
Persuasion	50 %
Pilotage	60 %
Premiers soins	45 %
Psychologie	60 %
Se cacher	55 %
Trouver Objet Caché	60 %

Langues

Anglais	90 %
Français	25 %

Combat

- Poing — 60 %
  dégâts 1D3+1D4
- Saisie — 45 %
  dégâts spéciaux
- Pistolet .38 automatique — 55%
  dégâts 1D10

Investigateur 3

James O'Neil

Vous êtes un homme qui a su créer ses propres chances, bien que si l'on se retourne sur votre passé, on peut affirmer que la Chance elle-même n'a jamais été à vos côtés. Quand vous aviez six ans, votre famille émigra de Dublin à New York, où vous ne connaissiez personne. Deux ans plus tard, vos parents furent heurtés et tués par un automobiliste ivre qui ne fut jamais retrouvé. Passant d'un orphelinat à un autre, vous fûtes rapidement séparé de votre sœur et vous ne l'avez plus jamais revue. Quand vous avez eu seize ans, vous vous êtes engagé pour aller combattre durant la Grande Guerre, assistant au massacre de dizaines de vos compagnons dans les tranchées en France. Ce n'est qu'à la fin de la guerre que votre chance tourna, quand vous avez rencontré James Sterling. Vous veniez juste d'être démobilisé et il cherchait quelqu'un possédant des contacts au sein de l'armée pour traiter quelques affaires en son nom.
M. Sterling vendait des munitions et vous avez pu l'introduire auprès des bonnes personnes, celles qui sont capables de tenir leurs engagements. Finalement, il vous engagea à plein temps et votre travail vous balada à travers le monde, sur les zones de conflit comme le Mexique, l'Italie, l'Irlande ou le Nicaragua. Toujours, vous avez affûté vos talents militaires et vos compétences de combat. Reconnaissant vos capacités, M. Sterling finit par faire de vous son assistant personnel et son garde du corps officieux. Désormais, vous voyagez à travers le monde à ses côtés, protégeant et aidant l'homme que vous respectez le plus au monde.

État mental actuel : quelque chose vous met vraiment en colère. Quelque chose de sombre et de suppurant qui se cache dans les profondeurs d'un trou gluant. Elle veut vous tuer. Le seul problème, c'est que vous êtes incapable de vous rappeler ce que c'est. Aussi, vous vous tenez prêt ; vous allez vous assurer de ramasser toutes les armes que vous pourrez ; ensuite, vous irez dans son repaire et vous la détruirez. Vous savez que si vous échouez, beaucoup vont mourir.



James O'Neil

32 ans, garde du corps

APP	10	Prestance	50 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	15
Santé Mentale	58

Compétences

Athlétisme	60 %
Baratin	50 %
Comptabilité	15 %
Crédit	20 %
Discrétion	45 %
Discrétion	60 %
Dissimulation	45 %
Droit	20 %
Écouter	55 %
Métier : mécanicien	60 %
Mythe de Cthulhu	12 %
Négociation	50 %
Persuasion	50 %
Pilotage	50 %
Premiers soins	50 %
Psychologie	30 %
Trouver Objet Caché	60 %

Langues

Anglais	60 %
Français	15 %
Espagnol	20 %

Combat

- Poing — 70 %
  dégâts 1D3+1D4
- Saisie — 60 %
  dégâts spéciaux
- Cran d'arrêt — 45 %
  dégâts 1D4+1D3
- Revolver .45 — 70 %
  dégâts 1D10+2
- Fusil de chasse, calibre 12 — 50
  dégâts 4D6/2D6/1D6

Investigateur 4

Donna Sterling

Toute votre vie, on vous a inculqué la valeur enviable de votre position sociale. Vous êtes la fille d'une riche famille de New York, assez fortunée pour rivaliser avec les Rothschild ou les Carlyle, possédant un vaste domaine au Rhode Island et d'innombrables serviteurs. Ces apparences vous ont jadis fait croire que votre vie était enviable, mais c'est fini. Vous aimez profondément votre mère et votre frère Jack, mais votre père passait tant de temps à voyager et à travailler qu'il est devenu un étranger. Vous savez que faire de l'argent et dîner avec les puissants de ce monde est plus important pour lui que de passer du temps avec son unique fille. Pire, maintenant que Jack a fini ses études et commence à travailler avec votre père, lui aussi a été séduit par les affaires qui l'éloignent de vous. Il semble que les seules personnes qui sont là pour vous maintenant sont votre mère et votre meilleure amie, Amy Lachlan, une journaliste mondaine au *NY Pillar/Riposte*.
Comme vous grandissiez, votre mépris pour les affaires de la famille vous a conduit à embrasser un champ d'étude complètement différent. Maintenant, vous étudiez l'anthropologie à l'université Miskatonic. Votre père et votre frère croient tous deux que vous perdez votre temps, mais vous vous accrochez, en grande partie pour les contredire. Vous savez aussi qu'ils comptent vous marier, comme au Moyen-Âge, afin de renforcer l'une ou l'autre des alliances commerciales avec une autre grande famille du Rodhe Island. Vous ne voulez rien de tout cela ; quand vous serez majeure, que vous aurez fini vos études, vous vous enfuirez loin de chez vous et vous trouverez un travail dans votre domaine ; peut-être même que vous trouverez quelqu'un qui vous aime vraiment pour ce que vous êtes.

État mental actuel : il y a quelque chose qui vous énerve. Quelque chose de proche, que vous aimiez, vous a été enlevé à jamais. Vous avez ce sentiment de perte, et quoi que vous fassiez maintenant, cette perte ne sera jamais comblée. Mais vous n'en êtes pas sûre, vous voulez toujours être aimée et vous allez remuer ciel et terre pour vous assurer que l'amour vous revienne. Ce sera plus douloureux que tout ce que vous pouvez imaginer, mais vous devez aller au bout, coûte que coûte.

Donna Sterling

20 ans, étudiante en anthropologie

APP	16	Prestance	80 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	13
Santé Mentale	57

Compétences

Athlétisme	45 %
Baratin	70 %
Bibliothèque	65 %
Comptabilité	35 %
Crédit	55 %
Discrétion	35 %
Droit	30 %
Écouter	55 %
Mythe de Cthulhu	14 %
Négociation	30 %
Persuasion	50 %
Pilotage	45 %
Premiers soins	50 %
Psychologie	30 %
Sciences humaines :	
- Anthropologie	40 %
- Archéologie	25 %
Sciences occultes	40 %
Se cacher	45 %
Trouver Objet Caché	60 %

Langues

Anglais	70 %
Français	20 %

Combat

• Poing dégâts 1D3	65 %
• Saisie dégâts spéciaux	40 %
• Pistolet .38 automatique dégâts 1D10	50%

Investigateur 5

Guy Randal

D'abord policier en uniforme pour la ville de New York, vous avez quitté le département assez vite pour un boulot plus lucratif aux *Shaw's Investigations and Security Services*. Si le boulot – et la paie – était meilleur, vous avez vite compris que vous étiez jeune et sans expérience, à comparer de la plupart des détectives de la firme. Personne ne voulait bosser avec vous et tous pensaient que le patron avait fait une erreur en vous engageant. Rapidement, le mot a passé que vous n'étiez bon qu'à remplir la paperasse pour vos aînés.
Vous avez perdu vos illusions, vous avez failli démissionner mais, sans vraiment savoir pourquoi, vous avez vidé votre sac à l'un de vos collègues. Vous lui avez raconté comment, alors que vous n'étiez encore qu'un gamin, vous avez été témoin de l'agression de votre mère et comment vous l'avez vue plonger dans la dépression, changée par ce qui lui était arrivé. Vous ne voulez pas que ça arrive à d'autres, et c'est pour cela que vous êtes devenu un flic puis un détective privé. Celui qui vous écoutait était un immigrant australien, Dirk Kessler, et depuis lors, à chaque fois que le patron est d'accord, il vous emmène avec lui sur des affaires. Vous avez beaucoup appris de Kessler et vous savez que vous lui devez beaucoup. Sans lui, vous seriez encore à gribouiller des rapports dans les bureaux de New York.

État mental actuel : quelque chose vous trouble vraiment. Quelque chose que vous avez vu, quelque chose de terrible, qui vous a fait réaliser que la seule personne qui vous fasse tenir, c'est vous-même. Récemment, vous avez appris que le monde est un endroit affreux, malfaisant, vide et que personne ne s'en soucie en dehors de vous. Quoi que vous ayez vu de maléfique, c'est encore là et il faudra le détruire. S'il existe une chance pour que vous puissiez retrouver les choses que vous chérissiez, vous devez d'abord annihiler cette chose, pour retrouver estime à vos propres yeux.

Guy Randall

25 ans, jeune détective privé

APP	15	Prestance	75 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	15
Santé Mentale	61

Compétences

Athlétisme	35 %
Baratin	40 %
Bibliothèque	45 %
Comptabilité	45 %
Crédit	20 %
Discrétion	50 %
Dissimulation	35 %
Droit	20 %
Écouter	45 %
Métier : serrurier	40 %
Mythe de Cthulhu	10 %
Négociation	20 %
Persuasion	60 %
Pilotage	35 %
Premiers soins	50 %
Psychologie	30 %
Se cacher	60 %
Trouver Objet Caché	40 %

Langues

Anglais	65 %

Combat

- Poing — 70 %
  dégâts 1D3+1D4
- Saisie — 40 %
  dégâts spéciaux
- Cran d'arrêt — 35 %
  dégâts 1D4+1D3
- Revolver .45 — 70 %
  dégâts 1D10+2

Investigateur 6

Amy Lachlan

Votre famille n'a jamais été riche. Votre père était le majordome de la famille Sterling du Rhode Island et votre mère était femme de chambre pour eux. Vous avez vu ce que l'argent pouvait faire. En grandissant au manoir Sterling, vous êtes devenue amie avec la fille de la famille, Donna.
Maintenant, vous avez toutes deux une vingtaine d'années et ne pouvez plus passer autant de temps ensemble que jadis. Donna étudie l'anthropologie à l'université Miskatonic et vous avez fini comme journaliste au sein du *NY Pillar/Riposte*, à tenir les gens informés de toutes les annonces et les scandales qui secouent les habitants riches et célèbres de Manhattan. C'est un rôle que vous appréciez et que vous chérissez. Tout ce qu'il vous reste à faire maintenant, c'est à vous faire remarquer d'une de ces personnes très riches, et qu'elle vous demande en mariage.

État mental actuel : quelque chose vous préoccupe, quelque chose qui vous est arrivé – mais vous êtes incapable de vous rappeler quoi. Une chose horrible vous a attaquée et vous maintenant, vous voudriez savoir quoi, car elle vous a rendu malade et vous souffrez de nausées et de migraines. Vous devez affronter vos peurs et découvrir la vérité sur ces maux qui vous assaillent.



Amy Lachlan

21 ans, journaliste au NY Pillar/Riposte

APP	15	Prestance	75 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	14
Santé Mentale	57

Compétences

Art : écrire des chroniques	65 %
Athlétisme	35 %
Baratin	70 %
Bibliothèque	55 %
Crédit	25 %
Discrétion	55 %
Écouter	55 %
Mythe de Cthulhu	17 %
Négociation	50 %
Persuasion	50 %
Pilotage	35 %
Premiers soins	35 %
Psychologie	40 %
Se cacher	40 %
Trouver Objet Caché	60 %

Langues

Anglais	65 %
Français	25 %

Combat

- Poing — 55 %
  dégâts 1D3+1D4
- Pistolet .38 automatique — 50%
  dégâts 1D10